

Neologismen und Okkasionalismen in der Gamingsprache am Beispiel der Namen der Kreaturen in „Witcher 3: Wild Hunt“

Požarina, Matej

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:539051>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-27**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za germanistiku

Diplomski sveučilišni studij njemačkog jezika i književnosti; smjer: nastavnički
(dvopredmetni)

Matej Požarina

**Neologismen und Okkasionalismen in der
Gamingsprache am Beispiel der Namen der
Kreaturen in „Witcher 3: Wild Hunt“**

Diplomski rad

Zadar, 2020.

Sveučilište u Zadru

Odjel za germanistiku

Diplomski sveučilišni studij njemačkog jezika i književnosti; smjer: nastavnički
(dvopredmetni)

Neologismen und Okkasionalismen in der Gamingsprache am Beispiel der Namen der
Kreaturen in „Witcher 3: Wild Hunt“

Diplomski rad

Student:

Matej Požarina

Mentorica:

izv. prof. dr. sc. Anita Pavić Pintarić

Zadar, 2020.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Matej Požarina**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Neologismen und Okkasionalismen in der Gamingsprache am Beispiel der Namen der Kreaturen in „Witcher 3: Wild Hunt“** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 18. svibanj 2020.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Methodologie.....	3
3. Theoretischer Hintergrund.....	5
3.1. Die Rhetorik von Videospielen	7
3.2. Videospiele als Cybertexte und ergodische Literatur.....	8
3.3. Konzept der <i>Gamingsprache</i>	10
3.4. Gamingsprache vs. Gamersprache	12
3.5. <i>Witcher 3: Wild Hunt</i> : Allgemeines über das Spiel.....	15
3.6. Problematik der Übersetzung	17
4. Neologismen: Definition und Merkmale	20
4.1. Bildung und Arten von Neologismen	22
4.1.1. Komposition	23
4.1.2. Derivation	24
4.1.3. Wortneuschöpfung	24
4.1.4. Bedeutungsverlagerung	25
4.1.5. Entlehnung.....	25
4.1.6. Abkürzungen	27
4.2. Funktion und Wirkung von Neologismen	28
5. Okkasionalismen	30
6. Analyse der Namen der Kreaturen in <i>Witcher 3: The Wild Hunt</i>	32
6.1. Themenbereich: Draconide (auch: <i>Drakonide</i>).....	33
6.2. Themenbereich: Geister.....	36
6.3. Themenbereich: Hybriden	42
6.4. Themenbereich: Insektoide.....	44

6.5. Themenbereich: Konstrukte	48
6.6. Themenbereich: Nekrophagen.....	52
6.7. Themenbereich: Ogroide	59
6.8. Themenbereich: Relikte.....	62
6.9. Themenbereich: Vampire	68
6.10. Themenbereich: Verfluchte Wesen	73
7. Schlussfolgerung	77
Literaturverzeichnis	82
Zusammenfassung	85
Sažetak.....	86
Summary.....	87

1. Einleitung

Videospiele sind zu einem stetig wachsenden und beliebten Medium geworden, das alle Arten von Genres entwickelt, reichhaltige Handlungsstränge enthält, Grafiken und Texturen verwendet, die fast der Realität ähneln, und verschiedene Künste wie Musik, Schauspielkunst (Sprachausgabe) und visuelles Design kombiniert, um eine riesige, besondere Kunstform zu schaffen. Deshalb ist es kein Wunder, dass dieses kulturelle Phänomen auch eine eigene, charakteristische Sprache entwickelt hat, die insbesondere für ihre Fülle von Neologismen und Okkasionalismen bekannt ist.

Die vorliegende Diplomarbeit gliedert sich in zwei Hauptteile, nämlich den theoretischen und den praktischen Teil. Das Ziel des theoretischen Teils dieser Arbeit ist es, die Hauptmerkmale der Ludologie und der Gamingsprache vorzustellen, wobei der besondere Schwerpunkt genau auf den Neologismen und Okkasionalismen, d. h. der Beschreibung ihrer Merkmale und ihrer Klassifizierung anhand verschiedener Beispiele liegt. In diesem Teil werden auch sowohl einige Forschungsinhalte der Ludologie, bzw. Spielwissenschaft mit besonderem Bezug auf die Rhetorik von Videospielen und deren Kontakt mit der Linguistik sowie das Konzept der sogenannten ergodischen Literatur vorgestellt, als auch die wesentlichen Unterschiede zwischen der *Gamersprache* und der *Gamingsprache* aufgezeigt, die eigentlich oft als synonym angesehen werden.

Der praktische Teil dieser Arbeit stützt sich auf die zuvor dargelegte Theorie und besteht aus einer lexikologischen und morphologischen interpretativen Analyse von einer Gruppe von 60 videospieldspezifischen Termini, die als Neologismen oder Okkasionalismen betrachtet werden können. Das Korpus, das für diese Analyse verwendet wird, ist das Bestiarium (Glossar der Kreaturen) von *Witcher 3: The Wild Hunt* (dt. *Hexer 3: Die Wilde Jagd*), ein modernes und preisgekröntes Rollenspiel aus dem Jahr 2015, das nach Meinung verschiedener Kritiker und auch des Gaming-Publikums als eines der besten, wenn nicht sogar als das beste Videospiel seines Jahrzehntes gilt. Es wird in einer riesigen und fast völlig fiktiven Welt abgespielt, die nach dem Vorbild der *Geralt-Saga*-Buchreihe (auch: *Hexer-Saga*) von Andrzej Sapkowski entstand, und enthält eine Menge von Neologismen und Okkasionalismen, die nicht nur für die Nomenklatur verschiedener fiktiven Kreaturen, bzw. Ungeheuern, die im Fokus dieser Arbeit stehen, sondern auch zur Benennung verschiedener Gegenstände, Orte, Zaubersprüche usw. verwendet werden. Vor der theoretischen

Erarbeitung der Neologismen und Okkasionalismen wird ein getrenntes Unterkapitel des theoretischen Teils der ausführlicheren Vorstellung des Spiels gewidmet, und da das Spiel in Dutzenden von Weltsprachen (Originalsprache ist Polnisch) lokalisiert wurde, darunter auch Deutsch, wird ein Unterkapitel des theoretischen Teils auch der Problematik der Übersetzung gewidmet.

Alle analysierten Begriffe stammen aus den Glossareinträgen und dem sogenannten Bestiarium, beide von denen die Spieler kontinuierlich ergänzen, indem sie im Spiel vorankommen, optionale und Hauptaufgaben abschließen, verschiedene Figuren kennenlernen, Dinge und Kreaturen entdecken sowie mit ihnen interagieren.

Die Arbeit endet mit einem Abschlusskapitel, das als kurze Zusammenfassung der Hauptpunkte der Theorie sowie als Reflexion über die durchgeführte Analyse dient.

2. Methodologie

Die in dieser Arbeit vorgestellten Forschungen und Theorien basieren auf Informationen aus mehreren verschiedenartigen Quellen, die zum größten Teil aus verschiedenen wissenschaftlichen Artikeln sowie aus Büchern und geprüften Webseiten stammen.

Das Korpus der Analyse besteht aus dem Lexikon, bzw. dem Bestiarium des Videospieles, das direkt aus dem Videospiele übernommen ist, sowie der offiziellen Webseite des Spiels in deutscher Sprache¹, und das anhand der im theoretischen Teil der Arbeit festgelegten Parameter analysiert wird. Erwähnenswert ist, dass das Bestiarium als literarische Form schon seit dem Mittelalter existiert und auch Beschreibungen sowohl der Tiere als auch der Fabelwesen enthielt. Es ist daher interessant, dass sein kultureller Wert so anerkannt wird, dass er im Videospiele wie *Witcher* enthalten ist, das auch in der (fiktiven) mittelalterlichen Welt abspielt. Die vorab festgelegte Annahme, die vor dem Spielen des Videospieles aufgestellt wurde, lautet, dass *Witcher 3: The Wild Hunt*, da es sich um ein Fantasie-Rollenspiel handelt, auf jeden Fall aus vielen Neologismen und Okkasionalismen sowie besonderen, ausgedachten Ausdrücken für fiktive Konzepte, bzw. Kunstwörtern im Allgemeinen bestehen wird, die für Videospiele dieser Art und dieses Genres spezifisch sind. Nachdem sich diese Annahme als zutreffend erwiesen hat, müssten diese Ausdrücke noch sprachlich analysiert werden, damit man feststellen könnte, welche Art von Neologismus oder Okkasionalismus sie darstellen, wie sie entstanden sind, und ob sie nur dem Spieldiskurs, d. h. dem Zweck des Spiels und seiner Welt dienen oder auch eine Auswirkung auf die reale Welt haben. Es ist auch hervorzuheben, dass obwohl die ursprüngliche Idee darin bestand, die Ausdrücke aus verschiedenen Themenbereichen des Spiels zu analysieren, wie z. B. auch Namen der Orte und/oder Gegenstände im Spiel, die Analyse sich auf den Themenbereich der Kreaturen beschränkte, nachdem der enorme Reichtum an Begriffen schon in den Namen der Kreaturen beobachtet worden war.

Das methodische Prinzip der Analyse wird einerseits lexikologisch (interpretativ) sein, da die Arbeit sich nur auf den spezifischen Wortschatz konzentriert, d. h. Lexeme, die als Neologismen oder Okkasionalismen angesehen werden, die in der

¹ The Witcher (Hexer) Gamepedia. URL: <https://hexer.gamepedia.com/Hauptseite>

Weise spezifisch sind, dass sie als zur Gamingsprache gehörig eingestuft werden können. Da die im Videospiel vorhandenen Begriffe (in diesem Fall für die Benennung der Kreaturen) in dem Sinne problematisch sind, dass es schwierig erweist, genau zu spezifizieren, welcher von ihnen ein Neologismus und welcher ein Okkasionalismus ist, basiert die Kategorisierung in erster Linie auf dem Vorkommen jedes Begriffs in anderen Medien, wie z. B. anderen Spielen, Fantasie-Literatur und -Filme usw., sowie auf seiner (vor allem sprachlichen) Funktion im Zusammenhang des Spiels. Die Begriffe, die nur in der Welt von *Witcher* und nur für die Erzähl-, stilistische und/oder Spielzwecke dieser Welt verwendet werden, werden als Okkasionalismen klassifiziert, während die Begriffe, die auch in anderen Spielen oder Medien vorkommen und ein zumindest potenziell breiteres Spektrum an Funktionen haben, als Neologismen klassifiziert werden. Neben den im Literaturverzeichnis genannten Quellen und der persönlichen Erfahrung erfolgte die Überprüfung von Vorkommen der analysierten Begriffe in anderen Medien auch über die Websuche bei Internet-Suchmaschinen wie Google. Darüber hinaus wird die Analyse auch morphologisch sein, da man unter anderem analysiert, wie diese Wörter gebildet wurden, die Besonderheiten ihrer Wortbildung, welche Wortklasse sie darstellen, ob es sich um Lehnwörter (wie z. B. Polonismen oder Anglizismen) handelt usw. Die Arbeit präsentiert auch die Definition jedes Ausdrucks, wodurch die Analyse teilweise auch semantisch wird.

Da die Originalsprache des Spiels nicht Deutsch, sondern Polnisch ist, gibt es auch Raum für eine traduktologische Analyse. Da ich jedoch kein Polnisch spreche, habe ich mich stattdessen auf das zuvor beschriebene methodische Prinzip konzentriert, obwohl die Problematik der Übersetzung, bzw. Lokalisierung im theoretischen Teil der Arbeit beinhaltet wird, sowie ein paar gelegentliche Vergleiche mit der englischen Lokalisierung und der polnischen Originalversion und Kommentare zu einigen sonderbaren Übersetzungsoptionen in der Analyse.

3. Theoretischer Hintergrund

Game Studies oder *Ludologie*² (von *ludus*, dem lateinischen Begriff für „Spiel“ und *logos*, dem griechischen Begriff für „Lehre“, bzw. „Sinn“) ist ein relativ junges, transdisziplinäres Feld der Kultur-, Medien- und Strukturwissenschaften, das Spiele (besonders Videospiele), den Vorgang und die Aktivitäten des Spielens sowie die sie umgebenden Spieler, bzw. Kulturen erforscht (vgl. Neitzel / Nohr 2010: 416). Der Begriff *Ludologie* wurde im Jahr 1982 zum ersten Mal benutzt, die aktivere Forschung (insbesondere in Bezug auf Videospiele) begann jedoch erst im 21. Jahrhundert, d. h. im Jahr 2001, das als das erste Jahr der Computerspiel³wissenschaften als ein aufstrebendes, tragfähiges, internationales und akademisches Feld angesehen werden kann (vgl. Frasca 2003: 2). Dieses Forschungsfeld untersucht Aspekte der Gestaltung des Spiels, die Spieler im Spiel und die Rolle, die das Spiel in seiner Kultur oder Gesellschaft im Allgemeinen spielt. Heute gibt es verschiedene Ansätze zur zeitgenössischen Ludologie (vgl. Ensslin 2012: 3-4):

- Sozialwissenschaftlicher und kultureller Ansatz basiert seine Forschung auf der Untersuchung, wie die Spiele die Gesellschaft beeinflussen, d. h. welche Funktion sie innerhalb der Gesellschaft haben und konzentriert sich auch auf kulturelle Identitäten und Ideologien, indem kritische Ansätze verwendet werden (vgl. Ensslin 2012: 3);
- Geisteswissenschaftlicher Ansatz ist eng mit dem sozialwissenschaftlichen Ansatz verbunden, da er auch den Schwerpunkt auf Gesellschaft und Kultur legt. Das Hauptinteresse dieses Ansatzes ist jedoch, wie Spiele Bedeutungen erzeugen und wie sie unterschiedliche soziale und kulturelle Diskurse widerspiegeln oder untergraben (vgl. Backe 2007: 25). Im Gegensatz zum sozialwissenschaftlichen Ansatz, bei dem hauptsächlich empirische Methoden verwendet werden, werden beim geisteswissenschaftlichen Ansatz eher

² Es gibt Debatten darüber, ob diese zwei Begriffe wirklich synonym sind, da einige Autoren den Begriff *Ludologie* verwenden, um sich nur auf digitale Spiele zu beziehen, aber Frasca (2003: 2), der Autor, der den Begriff popularisiert hat, gibt an, dass er beide Begriffe als Synonyme verwendet.

³ Es ist erwähnenswert, dass der Ausdruck *Computerspiele* häufig als Synonym für *Videospiele* im Allgemeinen verwendet wird. Aus pragmatischer Sicht impliziert der Ausdruck jedoch kontextabhängig nur Spiele, die auf einem Computer gespielt werden, während *Video-* oder *digitale Spiele* allgemeine Begriffe sind, die keine Plattform oder Konsole konkretisieren, auf der sie gespielt werden.

interpretative Methoden wie Textanalyse, genaues Lesen usw. verwendet. Diese Arbeit folgt tatsächlich diesem Ansatz in den späteren Kapiteln der sprachlichen Analyse;

- Spieldesign analysiert und betont die kreative Praxis, d. h. die Ästhetik und Spielmechanik der Spiele o.Ä. (Neitzel / Nohr 2010: 424-425);
- Industrieller, bzw. technischer Ansatz analysiert Konzepte wie künstliche Intelligenz, Videografik und Vernetzung;
- Didaktischer Ansatz untersucht, wie Spiele und andere Formen der pädagogischen Unterhaltung (*Edutainment*⁴) das Lernen erleichtern können (Ensslin 2012: 4).

Was die Beschreibung von Spielen angeht, sollte sie aus zwei verschiedenen Perspektiven erfolgen, da, laut Konzack, ein Videospiele aus zwei verschiedenen Ebenen besteht, dem virtuellen Raum und dem Spielplatz (vgl. Konzack 2002: 90). Diese beiden Ebenen können sich unter besonderen Bedingungen natürlich verbinden, werden aber normalerweise getrennt gehalten. Konzack vergleicht diese Bedingungen mit den Bedingungen in einer Schachpartie, die in der Praxis anscheinend egal sind:

Das Brett und die Figuren repräsentieren den virtuellen Raum mit seiner eigenen, intrinsischen Logik. Das Brett, die Figuren und die zwei Spieler, die sich im umgebenden Raum befinden, sind alle Teil des Spielplatzes. Diese beiden Ebenen interagieren natürlich, aber sie werden tatsächlich voneinander getrennt gehalten. Wie bei einem Puzzle-Bild können wir uns jeweils nur auf einen Teil konzentrieren⁵ (Konzack 2002: 90).

Darüber hinaus fügt der Autor hinzu, dass, „wenn wir uns auf den virtuellen Raum konzentrieren, können wir die Ästhetik und den Glauben des Computerspiels erkennen, und wenn wir uns auf den Spielplatz konzentrieren, können wir die Kultur rund um Computerspiele beobachten“⁶ (Konzack 2002: 90).

⁴ Kontamination, bzw. Wortkreuzung aus den englischen Wörtern *Education* und *Entertainment*.

⁵ Eigene Übersetzung aus dem Englischen: “The board and the pieces represent the virtual space with its own intrinsic logic. The board, pieces and the two players situated in the surrounding space are all part of the playground. These two levels of course interact, but still they are in fact kept apart from one another. Like a puzzle picture we are only able to focus on one part at a time.”

⁶ Eigene Übersetzung aus dem Englischen: “If we focus on the virtual space we will be able to see the aesthetics and make-believe of the computer game, and if we focus on the playground we will be able to observe the culture around computer games.”

Ein unvermeidbares Thema, wenn es sich um die ludologische Theorie handelt, ist auch die berühmte Dichotomie von Ludologie vs. Narratologie oder Simulation gegen Erzählung (Narration). Es ist jedoch erwähnenswert, dass dieses Thema in der Vergangenheit viel relevanter war, als es wirklich feste Gründe gab, die narrative Funktion von Spielen in Frage zu stellen, da sie damals deutlich simplistischer waren und es gibt manche, die tatsächlich als rein unterhaltsame Simulationen ohne narrative Rolle betrachtet werden können, während einige Videospiele heutzutage im Grunde die gleiche Ebene der Erzählung wie durchschnittliche literarische oder kinematografische Werke haben, wenn nicht sogar noch komplexere Ebene, da die Erzählung oft auf die Handlungen und Entscheidungen des Spielers innerhalb des bestimmten Spiels (u. a. auch in *Witcher 3: Wild Hunt*) zugeschnitten wird. Demnach ist es ziemlich klar, dass sich zumindest die Videospiele zu einer (immer noch kontroversen⁷) eher abstrakten Kunstform (vgl. Wolf 2012: 1) entwickelt haben, die zweifellos stark im narrativen Sinne ist, während sie ihre Funktion als bestimmte Art von Simulation immer noch behält. Die Spielmechanik unterscheidet sich natürlich von Spiel zu Spiel, aber da die Erzählung nachweislich auf eine oder andere Weise präsent im Spiel ist, gibt es zweifellos auch Raum für sprachliche Forschung.

3.1. Die Rhetorik von Videospiele

Laut Schrape (2012) funktionieren Videospiele, genauso wie grundsätzlich alle andere audiovisuelle Kunstformen, nach demselben rhetorischen Modell, das schon in der Antike festgestellt wurde, bzw. sie müssen dieselben drei Aufgaben – informieren (*docere*), erfreuen (*delectare*) und bewegen (*movere*) – erfüllen, die ein Redner nach Cicero erfüllen musste (Schrape 2012: 39). Darüber hinaus wird es durch die gleichen drei Mittel der Überzeugung – (rationale) Argumentation (*logos*), Image des Redners (*éthos*) oder Mediums in diesem Sinne und schließlich Emotionalisierung (*pathos*) – nach der Argumentationstheorie von Aristoteles ergänzt (Schrape 2012: 39-40). Sogar Spiele ohne die entwickelte mündliche oder textuelle Erzählung erfüllen ihre

⁷ Genauer gesagt ist die Debatte darüber, ob Videospiele eine Kunstform sind oder nicht, in der Unterhaltungsindustrie umstritten. Für die Zwecke dieser Arbeit genügt die Feststellung, dass ihre künstlerischen Elemente wie Grafik, Musik, Narration und (später) Sprachausgabe u. a. nicht geleugnet werden, sondern nur ihr Status als Kunstform, die von manchen Autoren noch nicht anerkannt wird, wobei das prominenteste Argument darin besteht, dass Spiele, trotz ihres künstlerischen Potenzials, hauptsächlich zur Unterhaltung und nicht zur kulturellen Bereicherung verwendet werden.

rhetorischen Absichten durch Semiotik. Ein Paradebeispiel wären Bildmotive wie Erste-Hilfe-Sets oder *Health Packs*, von denen Spieler leicht erkennen, dass sie in bestimmten Spielen zum Auffüllen der Gesundheit verwendet werden, oder visuelle Darstellungen von Feinden in Fantasie-Spielen (u. a. auch Kreaturen in *Witcher 3: Wild Hunt*), die normalerweise keine Menschen sind, sondern Monster wie Trolle, Kobolde o.Ä. Solche Bildmotive können auch als Metapher oder Tropen des Interfaces (wie es in Designtheorie üblich ist) vor dem Hintergrund der Rhetorik beschrieben werden (vgl. Schrape 2012: 76). Obwohl das oben Genannte auf den ersten Blick nicht eng mit der Erforschung dieser Arbeit verbunden zu sein scheint, werden die rhetorischen Motive, die in einem Fantasie-Spiel wie *Witcher* auftauchen, in dem das fiktive Abenteuer im Mittelpunkt steht, meist in spezifischen Worten dargestellt (viele von ihnen Neologismen und Okkasionalismen), die zur Gamingsprache gehören und die die erfahrenen und geübten Spieler wahrscheinlich verstehen würden. Ob sie jedoch für alle verständlich sind, ist fraglich.

3.2. Videospiele als Cybertexte und ergodische Literatur

Die Konzepte des Cybertextes und der sogenannten ergodischen Literatur wurden in 1997 von Espen Aarseth, einem norwegischen Ludologen und Informatiker, eingeführt. Der Begriff *Cybertext* ist grundsätzlich ein Neologismus und Anglizismus, der von dem Präfix *Cyber-* und dem Substantiv *Text* abgeleitet wird. Das Konzept des Cybertextes konzentriert sich auf die mechanische Organisation der Texte, indem sie die Feinheiten des Mediums als integralen Bestandteil des literarischen Austauschs betrachtet (vgl. Aarseth 1997: 17-18). Darüber hinaus wird die Aufmerksamkeit dieses Konzeptes auf den Verbraucher als stärker in den Prozess integrierte Figur gelenkt, da der Benutzer von Cybertexten auch in einem extranoematischen Sinne auftritt, während die Leistung der üblichen Leser eines durchschnittlichen Textes in ihren Köpfen stattfindet (vgl. Aarseth 1997: 1). Dies ist ein Phänomen, das Aarseth (1997) als *ergodisch* bezeichnet, ein Begriff, der aus dem Griechischen stammt (*ergon*, „Arbeit“ und *hodos*, „Weg“). Demnach wird ergodische Literatur als jede Art von Text oder Diskurs beschrieben, die vom Verbraucher geistige oder körperliche, bzw. nicht triviale Aktivitäten erfordert, um Fortschritte zu erzielen, d. h. der Verbraucher ist Teil des Prozesses und das Werk ist nicht linear oder kann auch multilinear sein (vgl. Aarseth

1997: 2). Ein gewöhnliches Buch andererseits ist normalerweise linear, da der Leser nur die Seiten willkürlich umblättert und die Augen bewegt, um fortzufahren.

Dieses Konzept wurde jedoch bald von verschiedenen Literaturkritikern und Theoretikern in Frage gestellt, die drei Hauptargumente darlegten, warum sich Cybertexte nicht wesentlich von anderen literarischen Texten unterscheiden, und zwar: „(1) Die gesamte Literatur ist bis zu einem gewissen Grad unbestimmt, nicht linear und für jede Lesung unterschiedlich, (2) der Leser muss Entscheidungen treffen, um den Text zu verstehen, und schließlich, (3) ein Text kann nicht wirklich nicht linear sein, weil der Leser ihn sowieso jeweils eine Sequenz gleichzeitig lesen kann“⁸ (Aarseth 1997: 2). Aus diesen Argumenten geht jedoch hervor, dass sie in erster Linie die Literatur verteidigen, aber tatsächlich nicht argumentieren, wieso sich Cybertexte nicht davon unterscheiden. Selbst zu der Zeit, als Aarseth das Konzept vorstellte, gab es jedoch sehr überzeugende Beispiele für solche Texte, die sich definitiv von literarischen Texten unterscheiden. Aarseth präsentiert *I Ging* (oder *Yijing*) und Mehrbenutzer-Dungeons als typische Beispiele für solche Texte: „I Ging soll nicht von Anfang bis Ende gelesen werden, sondern beinhaltet ein ganz anderes und hochspezialisiertes Ritual der Durchsicht und den Text in einem Mehrbenutzer-Dungeon ist ohne Anfang oder Ende, ein endloses labyrinthisches Plateau der Textglückseligkeit für die Gemeinschaft, die es baut“⁹ (Aarseth 1997: 2-3).

Modernere Beispiele eines Cybertextes oder ergodischer Literatur könnten, unter anderen, Rollen- und Abenteuerspiele wie *Witcher 3: Wild Hunt*, aber auch alle Online-Spiele oder episodische Videospiele wie *Life is Strange* (2015) sein. Alle oben genannten Werke enthalten eine Erzählung, die nicht der exakten linearen Konstruktion folgt, sondern den Spielern ermöglicht, die Geschichte abhängig von ihren Aktionen oder Entscheidungen im Spiel zu beeinflussen, ohne dass sich die Spieler dessen überhaupt bewusst sind, was bedeutet, dass die Spieler keine Fortschritte in der Geschichte wie in einem Buch machen, in dem die ganze Geschichte bereits vorhanden

⁸ Eigene Übersetzung aus dem Englischen: “(1) all literature is to some extent indeterminate, non-linear, and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be non-linear because the reader can read it only one sequence at a time, anyway.”

⁹ Eigene Übersetzung aus dem Englischen: “I Ching is not meant to be read from beginning to end but entails a very different and highly specialized ritual of perusal, and the text in a multi-user dungeon is without either beginning or end, an endless labyrinthine plateau of textual bliss for the community that builds it.”

ist, ohne dass der Verbraucher sie in irgendeiner Weise beeinflussen kann, außer mit seiner Interpretation. In einem Videospiel hingegen kann er nicht einmal wissen, was passieren wird, bis es wirklich passiert und es immer nur passiert, weil er selbst es verursacht hat, d. h. die Ergebnisse variieren je nach affektiver Anstrengung des Spielers und die Konsequenzen sind verhandelbar (vgl. Juul 2003: 39-41). Daher durchlaufen die Spieler Videospiele als Cybertexte tatsächlich nicht als passive Erlebende der Geschichte, sondern als direkte und aktive Beeinflusser und Träger (Operatoren) der Geschichte. Online-Spiele haben noch nicht einmal ein Ende. In ihnen gibt es im Grunde unendlich viele Aktivitäten zu tun, Handlungsstränge zu erkunden, sowohl Haupt- als auch Nebenaufgaben, die in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können, und außerdem werden von Entwicklern ständig neue Inhalte in Software hinzugefügt. Selbst wenn der Spieler das Spiel technisch abgeschlossen hat, kann er die Welt des Spiels jederzeit frei durchstreifen, seinen Spielcharakter ändern und nachrüsten (*aufleveln*¹⁰), oder es erneut mit einem anderen Charakter oder (in manchen Spielen) einer anderen Fraktion und Rasse abschließen, um die Geschichte aus einer anderen Perspektive oder sogar eine völlig andere Geschichte (abhängig von seinen Entscheidungen und Handlungen) zu erleben. Die einzige Einschränkung, die das Spiel dem Verbraucher tatsächlich auferlegt, sind feste Regeln (vgl. Juul 2003: 38).

3.3. Konzept der *Gamingsprache*

Es ist erwähnenswert, dass *Gamingsprache* technisch gesehen ein künstlich erdachter Ausdruck ist, der auch ein Neologismus ist und innerhalb der germanistischen Linguistik nicht offiziell als linguistischer Begriff anerkannt zu sein scheint. Es handelt sich um eine Zusammensetzung, die aus den Substantiven *Gaming* und *Sprache* besteht und die eine Sprache bezeichnet, die man nicht nur innerhalb der Videospiele, sondern innerhalb der ganzen Spielindustrie (daher *Gaming* als Präfix) verwendet. Obwohl Mediendiskurse im Allgemeinen von einer großen Anzahl verschiedener Wissenschaftler untersucht wurden, gibt es nur sehr wenige Untersuchungen zur Sprache, wie sie in Videospiele selbst und in der Spielebranche im Allgemeinen verwendet wird – ein Bereich, der allgemein als Teil der neuen Medien betrachtet wird,

¹⁰ Ausdruck aus der *Gamingsprache* (bedeutet etwa *verstärken* oder *eine höhere Stufe erreichen*).

aber immer noch zu groß und scheinbar zu idiosynkratisch in seinen sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Praktiken. Da jedoch festgestellt wird, dass Videospiele komplexe Bedeutungsebenen aufweisen, die immer bestimmte Ideologien über Gesellschaft, Macht und allgemein die projizierte Spielwelt widerspiegeln, ist es nicht verwunderlich, dass es für dieses Gebiet eine bestimmte Sprache gibt. *Gamingsprache* ist jedoch nicht mit dem Begriff *Gamersprache* zu verwechseln, der tatsächlich als Begriff in der germanistischen Linguistik anerkannt wurde und einen Netzjargon, bzw. Slang innerhalb der Soziolinguistik darstellt, der von Spielern (hauptsächlich von Online-Spielern) nach Ausdrücken aus den bestimmten Spielen modelliert und verwendet wird (vgl. Turini 2018¹¹). Mehr zu dieser Dichotomie und den Hauptmerkmalen und Unterschieden beider Phänomene wird im separaten Unterkapitel erörtert.

Laut Ensslin (2012) umfasst die videospiegelbezogene Sprache (was in dieser Arbeit als *Gamingsprache* bezeichnet wird) oder Kommunikation verschiedene Diskursebenen (einschließlich der multimodalen Diskurse), darunter:

- (a) Sprache über Spiele und Gaming, die von Spielern auf verschiedenen Medien- und Kommunikationsplattformen verwendet werden;
- (b) Sprache über Spiele und Gameplay, die von Branchenfachleuten wie Spieledesignern und -entwicklern verwendet wird;
- (c) Sprache über Spiele und Gaming, die von Journalisten, Politikern, Eltern, Aktivisten und anderen Medienakteuren verwendet wird;
- (d) Sprache, die in Spielen als Teil ihrer Benutzerschnittstelle, Skriptdialoge, Anweisungen und Hintergrundgeschichten verwendet wird, und
- (e) Sprache, die in Bedienungsanleitungen, Klappentexten, Werbung und anderen „Peritexten“ verwendet wird¹². (Ensslin 2012: 9)

Es kann angenommen werden, dass die Gamingsprache alle zuvor aufgezählten Diskursebenen von Ensslin umfasst und dass, wenn man die Gamingsprache wirklich als Sprache erkennt, dies ihre Varietäten wären, so wie alle natürlichen Sprachen durch verschiedene Varietäten (Register, Dialekte, Soziolekte usw.) gekennzeichnet sind. Erwähnenswert ist auch, dass es zwischen den einzelnen Diskursebenen erhebliche

¹¹ *Netzkultur*, 13/11/2018. In: URL: <https://netzkultur.blog/2018/11/13/das-1x1-der-gamersprache/>.

¹² Eigene Übersetzung aus dem Englischen: “(a) language about games and gaming used by gamers across different media and communication platforms, (b) language about games and gameplay used by industry professionals, such as game designers and developers, (c) language about games and gaming used by journalists, politicians, parents, activists and other media stakeholders, (d) language used within games as part of their user interfaces, scripted dialogues, instructions and backstories, and (e) language used in instruction manuals, blurbs, advertising and other 'peritexts'”.

sprachliche Überschneidungen gibt, da sie sich in einer Vielzahl von intertextuellen und interdiskursiven Praktiken gegenseitig verweisen (vgl. Ensslin 2012: 9). Für das Thema dieser Arbeit wird der Hauptfokus auf den vierten Punkt von Ensslin (d) gelegt (dabei ist natürlich zu berücksichtigen, dass er auch einigermaßen mit einigen anderen Punkten verbunden ist), da die Untersuchungsgegenstände nur die im Spiel *Witcher 3: Wild Hunt* vorkommenden Ausdrücke sind und die Arbeit sich mit charakteristischen lexikalischen und morphologischen Merkmalen des Videospieldiskurses befasst.

3.4. Gamingsprache vs. Gamersprache

Die Dichotomie *Gamingsprache* vs. *Gamersprache* ist eigentlich kein häufig erforschtes Thema in der germanistischen Linguistik. Englischsprachige Linguistik andererseits, die viel mehr, aber immer noch nicht viele Arbeiten zu diesem und ähnlichen Themen veröffentlicht, hat eine klare Vorstellung davon, was Gamersprache und was Gamingsprache darstellt sowie das Verständnis der taxonomischen Beziehung¹³ zwischen den beiden. Es ist davon auszugehen, dass der Grund dafür die Tatsache ist, dass Englisch zweifellos die Verkehrssprache oder *Lingua franca* der Spielindustrie sowie der Spielgemeinschaft ist. Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, warum die Gamingsprache in der deutschen Linguistik nicht so anerkannt ist wie in der englischen Linguistik. Überraschend ist jedoch, dass die *Gamersprache* dagegen als linguistischer Begriff anerkannt wird. „Seit 2013 gehört die «Gamersprache» offiziell zum Terminus der germanistischen Linguistik und ergänzt den üblichen Wortschatz des Netzjargons mit computerspezifischen Ausdrücken. Ein Trend? Wohl kaum, denn selbst in der Soziolinguistik, Diskursanalyse und anderen Kommunikationswissenschaften hat die Gamersprache bereits ihre Relevanz entfaltet“ (Turini 2018¹⁴). Der Begriff wurde erstmals von Frederik Weinert (2013) eingeführt, einem deutschen Medien-, Sprach- und Kommunikationswissenschaftler, der den Terminus benutzt hat, um die linguistischen Alleinstellungsmerkmale in Bezug auf Wortbildung und Flexion herauszustellen (vgl. 2013: 233-254). Es kann angenommen werden, dass der Grund für seine Anerkennung darin liegt, dass es sich um eine ganz bestimmte Art von Soziolekt

¹³ Wie im vorigen Kapitel dargestellt wurde, entspricht die erste (a) von Ensslin (2012) eingeführte Diskursebene der Gamingsprache technisch der Definition der Gamersprache und sie präsentiert daher das Hyponym der Gamingsprache.

¹⁴ *Netzkultur*, 13/11/2018. In: URL: <https://netzkultur.blog/2018/11/13/das-1x1-der-gamersprache/>.

oder Jargon handelt, der durch Videospiele als Medium entstanden und mit einer bestimmten Personengruppe verbunden ist, bzw. einer heterogenen Interessensgemeinschaft (d. h. Spieler – *Gamers*). Nach Turini (2018) repräsentieren Videospiele (vor allem Online-Spiele) virtuelle Orte, die eine internationale Community verbinden, „die sich zwecks Kommunikation ein Regelwerk erschaffen haben, das nicht nur sprach-, sondern auch generationenübergreifend als Instrumentarium dient“. Dieses kodifizierte Instrumentarium wird als *Gamersprache* bezeichnet.

Auf der Diskursebene ist die Gamersprache anfällig für Multimodalität, da der Großteil der Kommunikation über verschiedene Chat-Kanäle oder Programme realisiert wird. Nach Runkehl (et al. 1998: 84) ist die Chat-Kommunikation buchstäblich eine „Hybridisierung von Kommunikationsformen gesprochener und geschriebener Sprache“, da die sprachlichen Merkmale trotz schriftlicher Realisierung (konzeptionell) sehr nah an der Mündlichkeit anzusiedeln sind. Es gibt nämlich In-Game-Chats (wie z. B. in Online-Spielen wie *World of Warcraft* oder auf Multiplayer-Servern von Einzelspieler-Spielen), in denen die Kommunikation natürlich meistens schriftlich verläuft und mit verschiedenen (insbesondere umgangssprachlichen) Anglizismen oder Neuschöpfungen überfüllt ist, sowohl in Form verschiedener Akronyme oder Abkürzungen als auch Neologismen oder Okkasionalismen im Allgemeinen. Sehr spezifisch für die schriftliche Kommunikation sind auch Emoticons, die häufig erscheinen, um Emotionen und Gefühle grafisch in der schriftlichen Chat-Kommunikation auszudrücken. Außerdem gibt es heutzutage verschiedene Online-Chat-Programme wie *Discord* oder *Team-Speak*, die auch für die mündliche Kommunikation im Spiel verwendet werden können. Die oben genannten sprachlichen Besonderheiten ändern sich jedoch hier nicht wesentlich, egal ob es sich um die konzeptuelle Schriftlichkeit oder Mündlichkeit handelt, mit eventueller Ausnahme einer etwas geringeren Verwendung von Akronymen in der mündlichen Kommunikation, die aus sprachökonomischen Gründen und der Kodifizierung, die der gesamten Spielgemeinschaft bekannt ist, in den schriftlichen Chats verwendet werden (vgl. Breuhan 2006: 10). Zusammenfassend beschreibt Schlobinski (2005: 132) die Chat-Kommunikation mit dem folgenden Zitat: „Chat-Kommunikation nun ist medial Schriftkommunikation (digitalisiert) auf der Basis von Grafien (...), weist aber Muster der konzeptionellen Mündlichkeit auf. (...) Es zeigen sich Transferphänomene von der

gesprochenen auf die geschriebene Sprache (Rückkopplungseffekte)“. Turini (2018) unterscheidet vier der bekanntesten Kategorien von Ausdrücken des Gamer-Slangs:

- 1) Die Koordinativen: Ausdrücke wie z. B. *AFK* (*Away from Keyboard*: Wenn der Spieler oder die Spielerin sich nicht an der Tastatur befindet), *KP* (*Kein Plan*: eine deutsche Abkürzung, dass man gerade selbst nicht weiß, was Sache ist) oder *RE* (kurz für *I return* oder *I am back* und Zeichen dafür, dass man zurück im Spiel oder Chat ist)
- 2) Die Derben: Ausdrücke wie z. B. *Camper* (Bezeichnung für Spieler, die einen bestimmten Ort oder Position nicht verlassen, meist, um andere Spieler erneut anzugreifen), *Gank* (z. B. wenn ein Spieler oder eine Spielerin durch eine Gruppe oder eine unvorteilhafte Spielweise getötet wird, kann man sagen, dass er, bzw. sie *ganked* wurde) oder *Troll* (Spielerinnen und Spieler, die provokative Botschaften versenden)¹⁵
- 3) Die Technischen: Ausdrücke wie z. B. *MOB* (häufiger Ausdruck für Monster oder Kreatur im Spiel), *HP* (*Health Points*: Anzahl Gesundheit, die einem Spieler oder einer Spielerin zur Verfügung steht) oder *Mana* (eine Art Ressourcenmanagement für Zauberwirker)
- 4) Die Integrativen: Ausdrücke wie z. B. *FTW* (*For the win*: Ein motivierender Kampfschrei), *Woot* (auch *wOOt* oder *w00t!*: Ausdruck extremer Überraschung (im positiven Sinne) über etwas) oder *XD* / ^^ (Smileys, bzw. Emoticons, die ein lachendes Gesicht darstellen, meist wohlgemeint).

Außerdem weist die Gamersprache und die Chat-Kommunikation auch auf den möglichen Sprachverfall vom Deutschen und diese Problemstellung kann grob in fünf Bereiche unterteilt werden (vgl. Schlobinski 2012: 185-186):

- 1) Die Fülle von Anglizismen, die die Kontaminierung vom Deutschen nach *Denglisch* (Kontamination aus den Wörtern *Deutsch* und *Englisch*) bedrohen,
- 2) Sprachvarianten (z. B. Genitiv/Dativ-Nutzung),
- 3) Zunehmende Orthografiefehler,

¹⁵ Kann auch ein hässliches Monster in Fantasie-Spielen bezeichnen.

- 4) Mangelnde Ausdrucksfähigkeit,
- 5) Das Deutsche verliert seine linguistische Relevanz in der Welt.

Diese Problematik ist jedoch zu weit gefasst, um in dieser Arbeit behandelt zu werden, weshalb die weiteren Details nicht angegeben werden.

Das Konzept der Gamingprache wurde dagegen bereits zuvor vorgestellt und es lässt sich daher relativ einfach ableiten, wo der konzeptionelle Unterschied zwischen den beiden Phänomenen liegt. Obwohl ihre sprachlichen Merkmale, wie z. B. die Fülle von Anglizismen, sehr ähnlich sind (insbesondere wenn man berücksichtigt, dass die Gamersprache im Wesentlichen Teil der Gamingsprache ist; wahrscheinlich ein weiterer Grund, warum die germanistische Linguistik die zwei Phänomene nicht unterscheidet), der Bereich der Gamingsprache, die im Videospieldmedium selbst und nicht in den sozialen Gruppen vorhanden ist, bedroht nicht den Status der Sprache und besteht aus weder Chat-Elementen (wie Emoticons) noch aus so vielen Abkürzungen wie aus vielmehr sehr spezifischen Neologismen, Okkasionalismen und allgemein aus einem besonderen Vokabular (Kunstwörter), das zur Darstellung des (üblicherweise fiktiven) Spielinhalts verwendet wird. Hierbei handelt es sich um keinen Slang, da die vorkommenden Ausdrücke nicht unbedingt umgangssprachlich sind, aber dieser Bereich der Gamingsprache könnte grundsätzlich als ludologischer Dialekt bezeichnet werden.

3.5. *Witcher 3: Wild Hunt*: Allgemeines über das Spiel¹⁶

Witcher 3: Wild Hunt (origineller polnischer Titel: *Wiedźmin 3: Dziki Gon*) ist die dritte und letzte Folge der von CD Projekt RED entwickelten Videospielereihe, die nach den Motiven vom polnischen Schriftsteller Andrzej Sapkowski und seiner *Geralt-Saga* (Buchreihe) entwickelt wurde. Die Spieler kontrollieren den Protagonisten Geralt von Rivia, einen Monsterjäger (einfach als Hexer bekannt), der nach seiner vermissten Adoptivtochter Ciri sucht, die auf der Flucht vor der Wilden Jagd ist, einer jenseitigen Streitmacht, die entschlossen ist, sie zu fangen und ihre Kräfte einzusetzen. Dieses abenteuerliche Fantasie-Rollenspiel wurde mit der neuen RED Engine 3 erstellt und

¹⁶ Die meisten Informationen aus diesem Kapitel stammen von der offiziellen *Witcher*-Gamepedia-Seite. URL: https://hexer.gamepedia.com/The_Witcher_3:_Wild_Hunt (Stand am 10/03/2020).

unter Berücksichtigung des Spielerfeedbacks von Fans früherer Witcher-Spiele entwickelt. Es sollte ursprünglich Ende 2014 veröffentlicht werden, wurde jedoch auf den 24. Februar 2015 verschoben und schließlich am 19. Mai 2015 veröffentlicht. Schon in den ersten zwei Wochen seit der Veröffentlichung wurden weltweit mehr als 4 Millionen Exemplare verkauft, was bedeutet, dass die Gesamtzahl des Verkaufs fast dreimal so hoch wie die seines Vorgängers *The Witcher 2: Assassins of Kings* ist. Es ist für PC, PlayStation 4 und Xbox One verfügbar und es gibt auch verschiedene zusätzlich herunterladbare Inhalte¹⁷ sowie zwei Erweiterungen (*Blood and Wine* und *Hearts of Stone*), die einige neue Gameplay-Funktionen, Quests (Aufgaben) und noch mehr Stunden für die Erkundung aller zusätzlichen Inhalte und neuer Handlungsstränge anbieten.

Im Gegensatz zu den vorherigen Folgen spielt dieses Spiel in einer offenen Welt mit mehreren Regionen und über 100 Stunden Inhalt. Darüber hinaus ist die Spielwelt lebendig und instanziiert, was bedeutet, dass es sich nicht um eine einzelne große Welt handelt, sondern um mehrere (ziemlich große) Bereiche, in denen sich der Spieler frei bewegen kann und die NPCs¹⁸ auf die Handlungen der Spieler entsprechend reagieren werden. In mehreren frühen Artikeln wurde erwähnt, dass die Entwickler eine offene Welt ähnlich der in *Elder Scrolls V: Skyrim* (auch ein Fantasie-Rollenspiel) geplant hatten, aber diese war eigentlich sogar 20 % größer. Die Entwickler wiesen schnell darauf hin, dass das Konzept der offenen Welt von Bethesda (das Unternehmen hinter *Skyrim*) zwar viel zu schätzen war, bemühten sie sich jedoch, nicht zu wiederholen, was sie als Fehler in bisherigen Spielen empfanden. Abgesehen von der größeren Welt bietet der dritte Eintrag dem Spieler auch das Durchqueren von Wasseroberflächen durch Schwimmen und Tauchen im Spiel und enthält auch mehrere Sequenzen, in denen die Spieler als Ciri spielen können (eine weibliche Figur mit magischen Kräften, die ebenfalls für die Geschichte von zentraler Bedeutung ist), was auch als ein immersives Element wirkt. Wie in früheren Spielen wirken sich jedoch die Konsequenzen von Geralts (Spielers) Handlungen auf den Fortschritt der Erzählung aus. Das Spiel bietet eine ausgereifte, nicht lineare Geschichte, die auf Spielerentscheidungen basiert, voller

¹⁷ Auch *DLC (downloadable content)* genannt – Entlehnung (Fremdwort aus dem Englischen) und Akronym, das wortwörtlich einen herunterladbaren Inhalt in der Gamingsprache bezeichnet.

¹⁸ *NPC = non playable character* – Entlehnung (Fremdwort aus dem Englischen) und Akronym, das die Figuren bezeichnet, denen der Spieler im Spiel begegnet, aber nicht kontrolliert.

unerwarteter Ereignisse und glaubwürdiger Figuren mit ihren Motivationen und Ambitionen.

Was die Sprache angeht, wurde das Spiel in fünfzehn Sprachen veröffentlicht. Sieben von denen sind auch in Audio (unter anderem auch Deutsch) verfügbar, während die weiteren acht ausschließlich als Untertitel verfügbar sind. Die Benutzerschnittstelle und alle Beschreibungen sind andererseits in allen fünfzehn Sprachen verfügbar.

3.6. Problematik der Übersetzung

Da die Originalsprache des betreffenden Videospieles nicht Deutsch ist, basiert die sprachliche Forschung dieser Arbeit tatsächlich auf der Übersetzung, bzw. Lokalisierung, weshalb dieses Unterkapitel als eine Kurzübersicht der traduktologischen Problematik enthalten ist. Bei der Übersetzung von Videospiele werden viele verschiedene Übersetzungsstrategien berücksichtigt, insbesondere die kulturelle und funktionale Äquivalenz, die Entlehnung sowie die wörtliche Übersetzung, die immer und überall vorhanden ist. Es ist jedoch zu beachten, dass ein Prozess als *Lokalisierung* bezeichnet wird, wenn man über die Übersetzung, d. h. die Anpassung eines digitalen Mediums wie eines Videospieles, spricht. Dieser Begriff beschreibt sowohl eine sprachliche als auch eine kulturelle Anpassung digitaler Inhalte an die Nachfrage und die regionalen Systeme eines ausländischen Marktes und umfasst auch das Angebot von Diensten und Technologien zur Kontrolle der Mehrsprachigkeit in einem digitalen globalen Informationsverlauf (vgl. Schäler 2010: 29 nach Pavlović 2015: 288). Hierbei werden die Äquivalenztheorie und einige Ansätze zur Übersetzung vorgestellt, die besonders für das Phänomen der Lokalisierung von Bedeutung sind.

Die Äquivalenztheorie ist eine der auffälligsten Theorien der modernen Traduktologie. Der Vergleich von Texten und Diskursen in verschiedenen Sprachen impliziert zwangsläufig eine Äquivalenztheorie. Man kann sagen, dass Äquivalenz das zentrale Thema in der Übersetzung ist, obwohl ihre Definition, Relevanz und Anwendbarkeit im Rahmen der Übersetzungstheorie heftige Kontroversen ausgelöst haben und viele verschiedene Theorien des Äquivalenzkonzepts darin ausgearbeitet

wurden (Leonardi 2000¹⁹). Zunächst sollte klar sein, dass beim Übersetzen verschiedene Aspekte zu berücksichtigen sind. Laut Nida (1991²⁰) unterscheidet man unter diesen Aspekten den linguistischen, den philologischen, den kommunikativen und den sozio-semiotischen Aspekt. Allerdings sind die aufgezählten nur die vier wichtigsten. Natürlich gibt es auch viele andere sekundäre Aspekte, wie z. B. die psycholinguistische oder Computerperspektive. Hierzu gibt es jedoch unterschiedliche Ansichten. Auf der Basisebene sind die zwei Hauptaspekte der Übersetzung tatsächlich der linguistische und der kommunikative Aspekt (vgl. Newmark 1988: 3).

Vinay und Darbelnet (1995) verfolgen beispielsweise einen vollständig linguistischen Ansatz zur Äquivalenz und betrachten die äquivalenzorientierte Übersetzung als ein Verfahren, wobei die gleiche Situation wie im Originaltext reproduziert wird, jedoch unter Verwendung einer unterschiedlichen Redaktion (vgl. 1995 nach Leonardi 2000). Sie sagen, dass dies eine ideale Methode ist, um den Stil und die Idee des Originaltextes im übersetzten Text beizubehalten, und daher auch, wenn der Übersetzer mit sprachlichen Phänomenen wie Sprichwörtern, Phrasemen, Klischees, Interjektionen, Lautmalereien usw. umgehen muss. Sie schließen mit der Feststellung, dass die Notwendigkeit, Äquivalenzen zu schaffen, sich aus den vielfältigen möglichen Textsituationen ergibt (vgl. 1995 nach Leonardi 2000). Es wird anerkannt, dass sich Sprachen aus grammatikalischer Sicht mehr oder weniger stark voneinander unterscheiden können, was jedoch nicht bedeutet, dass eine Übersetzung nicht möglich ist, und dass bei Mängeln die Terminologie durch Entlehnungen, Übersetzungen von Entlehnungen, Neologismen, Okkasionalismen, semantische Änderungen und schließlich durch Umschreibungen qualifiziert und erweitert werden kann.

Andererseits gibt es Autoren wie Nida, der viel mehr an der Botschaft des Textes, bzw. an seiner semantischen Qualität interessiert ist. In Bezug auf seine Äquivalenztheorie argumentierte Nida (2000), dass es zwei verschiedene Arten von Äquivalenz gibt, und zwar die formale und die dynamische Äquivalenz (vgl. 2000: 129 nach Pavlović 2015: 46). Die formale Äquivalenz versucht, den Text zu reproduzieren, indem er wörtlich oder Wort für Wort übersetzt wird, wodurch sowohl sein Inhalt als

¹⁹ *Translation Journal*: Equivalence in Translation: Between Myth and Reality. Jg. 4, Nr. 4. URL: <http://translationjournal.net/journal/14equiv.htm> (Stand am 10/03/2020)

²⁰ *TTR : traduction, terminologie, rédaction*: Theories of Translation. Jg. 4, Nr. 1. S. 19-32 URL: <https://www.erudit.org/fr/revues/ttr/1991-v4-n1-ttr1474/037079ar/> (Stand am 10/03/2020)

auch seine Form übertragen werden, und manchmal auf Kosten der natürlichen Eigenschaften der Zielsprache (vgl. Pavlović 2015: 47). Andererseits vermittelt die dynamische Äquivalenz die wesentlichen Gedanken, die im Quelltext zum Ausdruck kommen. Nida (2000) stellt fest, dass das Ziel der dynamischen Äquivalenz nicht darin besteht, dass die Nachricht des Zieltextes mit der Nachricht des Ausgangstextes übereinstimmt, sondern dass die Beziehung zwischen dem Empfänger und der Nachricht der Beziehung entspricht, die zwischen dem ursprünglichen Empfänger und dem ursprünglichen Text bestand, und ggf. auf Kosten des ursprünglichen Semems, der Morphosyntax des Originaltextes usw. (vgl. 2000: 136 nach Pavlović 2015: 47). Damit tritt Nida (1991) auch in die Sphäre der kommunikativen Perspektive ein.

Der objektivste Ansatz zur Äquivalenztheorie (und der relevanteste für den Lokalisierungsprozess) ist schließlich sicherlich der Ansatz von Mona Baker. Baker (1992 nach Leonardi 2000) untersucht den Begriff der Äquivalenz auf mehreren Ebenen, einschließlich aller verschiedenen Aspekte der Übersetzung (kombiniert die zwei Hauptansätze), und unterscheidet vier Äquivalenztypen:

- 1) Äquivalenz, die auf der Wortebene oder höher auftreten kann; wenn aus einer Sprache in eine andere übersetzt wird.
- 2) Grammatische Äquivalenz; wenn es sich auf die Vielfalt der grammatikalischen Kategorien in allen Sprachen bezieht.
- 3) Textäquivalenz; wenn es sich auf die Gleichwertigkeit zwischen dem Originaltext und dem übersetzten Text in Bezug auf Information, Stil und Zusammenhalt bezieht, und
- 4) Pragmatische Äquivalenz; wenn es um Implikaturen und Vermeidungsstrategien während des Übersetzungsprozesses geht. Die Rolle des Übersetzers besteht darin, die Absicht des Autors in einer anderen Kultur so wiederzugeben, dass die Benutzer des Textes sie klar verstehen können.

Natürlich gibt es noch andere Autoren, die sich mit der Äquivalenztheorie befasst haben, aber für den Zweck dieser Arbeit sind die oben genannten Theorien ausreichend.

4. Neologismen: Definition und Merkmale

Man könnte das Phänomen des Neologismus einfach als jedes neu erschienene Wort in der Sprache (auch etymologisch betrachtet – zurückgehend auf Griechisch *neos* „neu“ + *logos* „Wort“) beschreiben, und das wäre auch eigentlich nicht ganz falsch. Im wissenschaftlichen Sinne ist eine solche Definition jedoch zu einfach und ungenau. Herberg (1988) stellt eine Reihe von Fragen, die bei der Definition des Begriffs Neologismus zu berücksichtigen sind: „Kann man wirklich jedes neue Wort als Neologismus bezeichnen? Und bezieht sich dieser Terminus tatsächlich nur auf *Wörter*? Was bedeutet in diesem Zusammenhang *neu*, welcher Zeitraum ist damit gemeint? Ist nicht auch *Sprache* viel zu umfassend, wenn man etwa an die vielfältige soziale oder regionale Differenziertheit des Wortschatzes denkt?“ (1988: 109). Zu dieser letzten Frage könnte man auch die Frage in Bezug auf die Entlehnungen wie Anglizismen hinzufügen, von denen sicherlich erwartet wird, dass sie in dieser Forschung auftreten. In jedem Fall hängt die tatsächliche Definition des Neologismus von den Antworten ab, die man auf jede der oben genannten Fragen gibt. Die möglichen Definitionen sind daher zahlreich oder, genauer gesagt, jede von ihnen hebt einen anderen Aspekt hervor. Herberg (1988) geht beispielsweise davon aus, dass Neologismus kein Wort sein muss, sondern jede lexikologische Einheit, bzw. jedes Lexem, das der Autor als „bilaterales (zweiseitiges) Sprachzeichen mit einer Inhaltsseite, der Bedeutung, und mit einer Formseite, dem – lautlich oder graphisch realisierten – Formativ“, auffasst, weil damit „alle im Bewußtsein gespeicherten Wortschatzeinheiten“ erfasst werden können (1988: 109). Im Gegensatz dazu gibt es Autoren, die nur Wörter beachten und verschiedene Wortformen nicht berücksichtigen, wie z. B. Teubert (vgl. 1998: 133). Teubert (1998) führt außerdem sieben Kriterien für die Bestimmung eines Neologismus ein:

- 1) Personennamen oder Ortsnamen sind keine Neologismen,
- 2) Ausdrücke, die Tippfehler oder Druckfehler darstellen, können nicht Neologismen sein,
- 3) Bei der Bestimmung der Neologismen kann man sich nicht streng auf die Wörterbücher verlassen. Die Mehrheit der Wörter war bisher nicht in den Wörterbüchern belegt. Es ist zu berücksichtigen, dass die Abwesenheit des

Neologismus in den Wörterbüchern jedoch nicht immer das stichhaltige Argument dafür ist, ein neues Wort als Neologismus zu bezeichnen,

- 4) Jedes neue Wort muss mindestens ein Jahr in verschiedenen Texten benutzt werden, damit man dieses Wort als Neologismus bezeichnen kann²¹,
- 5) Ein neues Wort muss oft in verschiedenen Textsorten gebraucht werden,
- 6) Nur die Ableitungen und Zusammensetzungen, deren Bedeutung nicht regelhaft abgeleitet wurde, zählt man zu den Neologismen,
- 7) Bei den Neologismen beachten wir nur die Wörter. Verschiedene Wortformen berücksichtigen wir nicht. (vgl. Teubert 1998: 131-135)

Allerdings passt für die Zwecke dieser Arbeit die Idee von Herberg viel besser, da die Kriterien nicht nur auf Wörter beschränkt sind. Herberg (1988) schlägt die folgende Definition eines Neologismus vor:

Ein Neologismus ist eine lexikalische Einheit (bzw. ein Formativ oder eine Bedeutung), die in einem bestimmten Abschnitt der Sprachentwicklung auf Grund kommunikativer Bedürfnisse in einer Kommunikationsgemeinschaft aufkommt, sich ausbreitet, als sprachliche Norm kollektiv akzeptiert und in diesem Entwicklungsabschnitt von der Mehrheit der Sprachbenutzer über eine gewisse Zeit als neu empfunden wird. (1988: 110)

Bußmann (2002) hingegen bietet eine etwas weniger detaillierte und dennoch klare Definition eines Neologismus, indem sie sie als linguistische Ausdrücke definiert, „die für die Sprachgemeinschaft bekannt sind und die neu gebildet wurden, um neue Sachverhalte oder Gegenstände aus verschiedenen Bereichen zu beschreiben“ (2002: 463). Außerdem können sie durchaus auch als rhetorische Stilmittel verstanden werden.

Holz (2009) unterscheidet drei Haupttypen von Neologismen: die *Neulexeme*, die *Neubedeutungen* und die *Neubezeichnungen* (vgl. 2009: 33-35). Das Neulexem ist ein Lexem, bzw. ein lexikalischer Ausdruck, der eine Wortschöpfung bezeichnet, die speziell zum Zweck der Benennung eines bestimmten neuen Konzepts oder Gegenstandes erstellt wurde (z. B. *simsen*, was der Austausch von Nachrichten per SMS bezeichnet). Entlehnungen würden auch zu dieser Gruppe gehören. Eine Neubedeutung ist andererseits ein lexikalischer Ausdruck, der neben seiner bereits besessenen

²¹ Der Zeitfaktor ist tatsächlich problematisch, da nicht klar festgelegt ist, wann genau ein Wort ein Neologismus wird und wann es aufhört, ein Neologismus zu sein (vgl. Elsen 2004: 19).

Bedeutung eine neue erhält (wie z. B. die Ausdrücke *Virus* und *Maus* im informatischen Sinne). Schließlich sind Neubezeichnungen oder Neuformative (vgl. Herberg 1988: 110) lexikalische Ausdrücke, die die bestehenden Gegenstände oder Sachverhalte neu bezeichnen (z. B. der Ausdruck *Putzfrau* wurde durch den Ausdruck *Raumpflegerin* ersetzt), d. h. eine neue Form für etwas früher bereits anders Benanntes bekommen.

Da die Neologismen auch eine gewisse kulturelle Bedeutung besitzen, muss das neu geschaffene Wort auch akzeptiert, konventionalisiert und von den Sprachbenutzern verwendet werden (vgl. Tienken 2014: 134). Allerdings werden sie üblicherweise nur bis zu einem bestimmten Zeitpunkt als Neologismen erkannt. Wenn sich ein Begriff fest im Sprachgebrauch etabliert und sogar in Wörterbüchern aufgenommen wird, kann er kaum noch als Neologismus angesehen werden. Obwohl die Ausdrücke aus den Videospielen, bzw. aus der Gamingsprache, selten so weit kommen, d. h. zu verschiedenen Sprachbenutzern und zur Öffentlichkeit im Allgemeinen, nehmen sie das Phänomen des Neologismus noch immer auf ein ganz neues Niveau. Backe (2007: 119) erklärt in seinem Kapitel über Medialität und Textualität von Videospielen, dass das erzählerische Element nicht zu vernachlässigen sei. Es gibt viele wundersame, sogar faszinierende neue Begriffe, die geschaffen wurden, um die Schönheiten besser zu beschreiben und die Spieler in eine fiktive oder magische Welt einzuführen. Die Begriffe sind natürlich nur ein flüchtiger Blick auf die Atmosphäre. Manchmal erreicht man mit den Neologismen eine völlig neue Sprache innerhalb des Videospiele, die speziell für ein bestimmtes Videospiel erstellt wird, wie z. B. die Alte Sprache (*Hen Llinge*), die Sprache der Aen Seidhe (dt. das *Hügelvolk*), bzw. Elfen in *Witcher* Videospielreihe, einschließlich des Schriftsystems (die älteren Runen).

4.1. Bildung und Arten von Neologismen

Kinne (1998) bemerkt, dass die Entstehung und Eingliederung der Neologismen üblicherweise in den folgenden Phasen verläuft: „(...) Entstehung → Usualisierung → Akzeptierung → Lexikalisierung/Integration (...)“ (1998: 86). Sie werden auf viele verschiedene Weisen gebildet und fast alle Autoren stellen unterschiedliche Einteilungen vor. Die vorliegende Arbeit präsentiert daher eine Zusammenstellung aller gesammelten Daten. Anscheinend können die Neologismen durch vielerlei Wortbildungsprozesse (wie z. B. Komposition oder Derivation und verschiedene Arten

der beiden), Wortneuschöpfung, Bedeutungsübertragung oder -verlagerung, Entlehnung aus einer anderen Sprache (kommt auch in Wortbildungsprozessen vor) oder Übersetzung von Fremdwörtern, sowie als Abkürzungswörter entstehen (vgl. Bußmann 2002: 463, Holz 2009: 34-36, Barkowski/Krumm 2010: 226, Elsen 2004: 23).

4.1.1. Komposition

„Komposita entstehen durch die Verbindung von zwei oder mehreren Wörtern bzw. unmittelbaren Konstituenten (UK)“, eventuell mit Fugenelementen dazwischen (am häufigsten *-e*, *-(e)s*, *-er* und *-(e)n*) (Lohde 2006: 35). Dabei handelt es sich normalerweise um Grundmorpheme, bzw. freie lexikalische Morpheme oder gebundene Lexeme, die eine lexikalische Bedeutung haben. In der Wortbildung unterscheidet man zwischen Determinativkomposita („die häufigste und zugleich produktivste Form der Zusammensetzungen“ – das Erstglied bestimmt das Zweitglied, z. B. *Computermaus*) und Kopulativkomposita („begegnen im Sprachgebrauch viel seltener“ – die Bestandteile der Zusammensetzung sind einander gleichrangig und nicht untergeordnet, z. B. *schwarzrotgold* oder *süßsauer*) (Lohde 2006: 36-38). Darüber hinaus gibt es auch einen Typ der exozentrischen Determinativkomposita, der einen Sonderfall darstellt, nämlich die Possessivkomposita. „Zwischen beiden UK besteht ebenfalls ein determinatives Verhältnis. Allerdings charakterisiert das Grundwort eine außerhalb der Komposition stehende und somit exozentrische Größe. (...) Derartige Bildungen sind dann im unterschiedlichen Maße idiomatisiert“ (z. B. *Schlappschwanz* = Mensch, der schwach und kraftlos ist) (Lohde 2006: 37). Ein weiteres Wortbildungselement, das hier erwähnt werden sollte, ist das sogenannte Konfix oder Kombinem, was ein besonderes Typ des Morphems darstellt, das eine lexikalische Bedeutung hat, obwohl es allein über keine Wortfähigkeit verfügt (vgl. Lohde 2006: 18). Dabei handelt es sich meistens um fremdsprachige (seltener heimische) Wortbildungselemente, die sich kombinierfähig erweisen. Häufig sind das neoklassische Formative, bzw. Elemente aus dem Griechischen oder Lateinischen (wie z. B. *Bio-*, *Proto-*, *Arche-* oder *-graf*), die dann die sogenannten Konfixkomposita (wie z. B. der Begriff *Archessor* aus der Analyse) bilden (vgl. Donalies 2005: 81-82).

Es gibt auch andere, weniger produktive Wortbildungsarten der Komposition wie Reduplikation (Doppelung – auch Reim- und Ablautdoppelung mit wechselnden

Anlautkonsonanten – einer UK, z. B. *soso* oder *Techtelmechtel*), Kontamination (Wortkreuzung oder Verschmelzung zweier UK, z. B. *Brunch*, eine Entlehnung aus den englischen Ausdrücken *breakfast* und *lunch*) und Tilgung oder Zusammenziehung (Ausdrücke werden aus dem ersten Teil einer UK und dem zweiten einer anderen gebildet – es kommt zum Auslassen einzelner Wortteile – z. B. *Bionik*) (vgl. Lohde 2006: 43-44), die aber noch immer bei der Bildung von Neologismen vorhanden sind.

4.1.2. Derivation

Der zweite bedeutsame Typ der Wortbildung ist die (explizite oder implizite) Derivation oder Ableitung. Unter expliziter Derivation einerseits versteht man vor allem die Wortbildung durch die Affigierung, bzw. das Hinzufügen von Affixen (wie Präfixen, Zirkumfixen und Suffixen) an ein Wort (vgl. Lohde 2006: 38). Die Ableitungsaffixe sind gebundene Morpheme, die in der Regel nur eine grammatische Funktion haben und die sich an wortfähige Basis-, bzw. Grundmorpheme, Konfixe oder freie Morphemkonstruktionen halten. Die Lautstruktur der wortbildenden Affixe ist meistens einsilbig (z. B. *-lich*, *-chen*, *-bar*, *-tum*, *ur-*, *ver-*, *ent-*, *erz-* usw.), nur selten zwei- oder sogar mehrsilbig (z. B. *-weise*, *-mäßig*, *-arium* usw.), die häufig fremdsprachiger Herkunft (z. B. *-arium*) sind (vgl. Lohde 2006: 15). Ein Beispiel dafür ist auch das vorher erwähnte Affix, bzw. Präfix *Cyber-* (auch eine Entlehnung aus dem Englischen), das durch zahlreiche Verkettungen unterschiedliche Neologismen schafft, z. B. *Cybertext*, *Cybercafé*, *Cybersex* usw.

Auf der anderen Seite gibt es auch die implizite Derivation, die die Bildung eines Derivats ohne sichtbare oder erkennbare Affixe beinhaltet. Sie wird jedoch grundsätzlich durch einen Ablaut oder Stammvokalwechsel begleitet (z. B. *klingen* → *klang* → *Klang*) (vgl. Lohde 2006: 50-51). Dazu gehört auch die Konversion (Wortartwechsel, z. B. Substantivierung von Verben: *lesen* → *das Lesen*).

4.1.3. Wortneuschöpfung

Wortneuschöpfung bezeichnet die Bildung ganz neuer Wörter, die in der gegebenen Form vorher nicht existiert haben – Kunstwörter (z. B. das Verb *merkeln*,

das so viel wie „nichts tun“ oder „nicht reagieren“²² bedeutet). Diesbezüglich gibt es keine spezifischen Regeln oder etablierten Grundlagen wie für andere, regelmäßige Wortbildungsprozesse. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass die vollständig neu gebildeten Wörter, obwohl sie arbiträr und nicht komplex sind (vgl. Bußmann 2002: 755), zumindest entfernt auf Assoziationen beruhen, die die gegebene lautliche Verwirklichung oder Morphemkombination des bestimmten Wortes implizieren würde (vgl. Elsen 2004: 12). Beispielsweise kann das Verb *merkeln* eindeutig mit der Handlungsaktivität von Angela Merkel verknüpft werden.

4.1.4. Bedeutungsverlagerung

Die Bedeutungsverlagerung bezieht sich ausschließlich auf die Inhaltsseite des Wortes. Laut Donalies (2005: 16-17) kann die Bedeutung des Ausdrucks folgendermaßen verändert werden:

- die Bedeutung wird erweitert (packen = *etwas bündeln* → packen = *ergreifen*)
- die Bedeutung wird verengt (mhd. *varn* = *gehen, sich fortbewegen* → fahren = *sich mit einem Fortbewegungsmittel fortbewegen*)
- die Bedeutung wird verschoben (mhd. *zwec* = *Nagel* → Zweck = *Sinn, Ziel*)
- die Bedeutung wird übertragen (Fuchs = *schlauer Mensch*)
- die Bedeutung wird aufgewertet (toll = *verrückt* → toll = *wunderbar*)
- die Bedeutung wird abgewertet (Dirne = *Mädchen* → Dirne = *Prostituierte*).

4.1.5. Entlehnung

Kurz gesagt wird durch die Entlehnung ein Ausdruck aus einer fremden Sprache in die Muttersprache übernommen. Zugleich stellt Bußmann (2002) folgende Aufteilung der Arten von Entlehnungen:

Lehnwortschatz

- Lehnwort
 - Fremdwort

²² Vgl. Kunstworte.de. URL: <https://www.kunst-worte.de/neologismen/neologismus-736-merkeln/> (Stand am 21/02/2020).

- Lehnwort
- Lehnprägung
 - Lehnbedeutung
 - Lehnbildung
 - Lehnschöpfung
 - Lehnformung
 - Lehnübersetzung
 - Lehnübertragung (2002: 215)

Die dargestellte Einteilung ist taxonomisch. Die Autorin unterscheidet nämlich zwischen dem Lehnwort im weiteren Sinne des Wortes und dem Lehnwort im engeren Sinne, wobei das Lehnwort im weiteren Sinne ein Hyperonym, bzw. ein Oberbegriff für das Fremdwort und das Lehnwort im engeren Sinne darstellt und in diesem Fall kann man eigentlich auch die Benennung *lexikalische Entlehnung* benutzen (vgl. Bußmann 2002: 215, 444).

Das Lehnwort im engeren Sinne bezeichnet ein Wort aus einer anderen Sprache, das an die sprachlichen Normen der Zielsprache angepasst wird, d. h. in Orthographie, Lautung und Flexion (z. B. *Wein* aus *vinum*). Das Fremdwort hingegen ist ein direkt übernommenes Wort (ohne Adaptierung, z. B. *Spaghetti*) (vgl. Bußmann 2002: 253, 444).

Im Fall der Lehnprägung handelt es sich auch um die *semantische Entlehnung* (Bußmann 2002: 215). Bei der Lehnbedeutung erhält das Wort eine andere Bedeutung unter dem Einfluss der Fremdsprache. Ein anschauliches Beispiel dafür wäre der Ausdruck *schneiden* im Sinne von *jemanden absichtlich ignorieren* (*schneiden* vom englischen Verb *to cut*) (vgl. Bußmann 2002: 215).

Bei der Lehnschöpfung handelt es sich um einen neuen Ausdruck, dessen Bedeutung aus einem fremden Ausdruck übernommen wurde (z. B. *Hochschule* = *Universität*) (vgl. Bußmann 2002: 444).

Mit Lehnübersetzung wird ein Ausdruck bezeichnet, der aus einem fremden Ausdruck wörtlich übersetzt wurde (z. B. *Dampfmaschine* = *steam engine*) (vgl. Bußmann 2002: 444).

Bei der Lehnübertragung kommt es andererseits zu einer freien und annähernden Übersetzung (z. B. *Wolkenkratzer* = *skyscraper*) (vgl. Bußmann 2002: 444).

Laut Holz (2009: 34) sind die Gründe für die Entlehnung grundsätzlich verschiedene Ereignisse im Bereich der Kultur, Politik oder Wissenschaft.

4.1.6. Abkürzungen

Die Abkürzungen oder Kurzwörter dienen laut Lohde (2006: 54-57) nicht nur zur Sprachökonomie (obwohl sie häufig als ihre Hauptfunktion angesehen wird), sondern auch zur Bildung neuer Wortbildungskonstruktionen in vielen unterschiedlichen Bereichen, und der Autor teilt sie in die unisegmentalen und die multisegmentalen Kurzwörter.

Die unisegmentalen Kurzwörter zeichnen sich dadurch aus, dass entweder das Anfangssegment oder das Endsegment nach der Verkürzung verbleibt (vgl. Lohde 2006: 55). Daher unterscheidet man zwischen Kopfwörtern (bleibt das Anfangssegment, z. B. *Uni(versität)*) und Schwanzwörtern (bleibt das Endsegment, z. B. *(Omni)Bus*) (vgl. Lohde 2006: 55). Laut Weinrich (2005) kommt es bei Kopfwörtern nach der Verkürzung manchmal auch zur Änderung des Genus oder Flexionstyps (z. B. *die Fotografie* → *das Foto*) (vgl. 2005: 928).

Andererseits bestehen die multisegmentalen Kurzwörter aus mehreren Segmenten der Vollform und stellen eine etwas größere Gruppe dar (vgl. Lohde 2006: 55). Innerhalb dieser Kategorie findet man Initialwörter oder Akronyme (bestehen aus den Anfangsbuchstaben, z. B. *EU = Europäische Union*), Silbenwörter (bestehen aus den Anfangsilben eines meist zusammengesetzten Wortes, z. B. *Kika = Kinderkanal*), Mischformen (Kombinationen aus dem Initialwort und Silbenwort oder umgekehrt, z. B. *AWO = Arbeitwohlfahrt* oder *Unimog = Universalmotorgerät*), Klammerwörter oder Klappwörter (die Verkürzung erfolgt in der Wortmitte, wobei die übrig gebliebenen Bestandteile quasi eine Klammer bilden, d. h. verbunden werden, z. B. *Kirsch(baum)garten*) und schließlich die (etwas seltener vorhandenen) Rumpfwörter (die Kürzung beschreitet „den sozusagen „umgekehrten“ Weg einer Klammerform, da Wortanfang und -ende ausgespart werden“, z. B. bei Vornamen wie *(E)lisa(beth)*) (vgl. Lohde 2006: 55-57).

4.2. Funktion und Wirkung von Neologismen

Nach allem, was bereits in der vorliegenden Arbeit erwähnt wurde, kann leicht geschlossen werden, dass die Neologismen unter anderem als rhetorische Stilmittel fungieren. Allerdings ist es immer schwierig, einem rhetorischen Stilmittel sowohl eine feste Funktion als auch eine Wirkung (im pragmatischen Sinne) zuzuschreiben. Fleischer (1983) führt jedoch fünf Gründe an, warum und für welchen Zweck neue Wörter gebildet werden:

1) Benennungsbedürfnis

- Neue Wörter treten auf, um neue Konzepte und Erscheinungen zu beschreiben. „Solche Neologismen dienen als soziale Indikatoren, die einen engeren Zusammenhang zwischen der sprachlichen und gesellschaftlichen Entwicklung der Gesellschaft beweisen“ (Fleischer 1983: 14-16).

2) Sprachökonomie

- Neue Wörter entstehen häufig „mittels der Univerbierung, bei der die syntaktischen Wortgruppen zu einem Wort verbunden werden“ (z. B. „*Filter zum Herausfiltern von Viren aus einer Flüssigkeit – Virusfilter*“) (Fleischer 1983: 17). Dies ist ein anschauliches Beispiel für Sprachökonomie, die außerdem auch als Mittel zur Erleichterung der Flexion dient, da das Wort mittels der Zusammensetzung anscheinend leichter flektiert wird (vgl. Fleischer 1983: 17-18). „Es wird nur noch die zweite unmittelbare Konstituente flektiert; die Flexion innerhalb des Kompositums ist gelöscht“ (z. B. *die Großstädte – die großen Städte*) (Fleischer 1983: 55).

3) Bedürfnis nach der Deutlichkeit

- Als Beispiel dafür können die Suffixe genommen werden, die aus der phonetischen oder semantischen Perspektive nicht mehr verwendbar sind und daher durch neue Suffixe ersetzt werden (z. B. *Schön-e* → *Schönheit*) (vgl. Fleischer 1983: 18).

4) Stilistische Umstände

- Neue Wörter, die als stilistische Ausdrücke beschrieben werden können, werden gebildet und verwendet, um die Expressivität zu stärken (Intensivierung, z. B. *dumm* → *stockdumm*, aber auch Euphemismus, z. B. *Zubegleiter* anstatt *Schaffner*) (vgl. Fleischer 1983: 18). Sie entstehen häufig aus stilistischen Gründen im Bereich der verschiedenen Künste. Allerdings entstehen solche Wörter oft nur als Okkasionalismen und daher werden nicht in den offiziellen Wortschatz der Sprache einbezogen. Mehr zum Thema der Okkasionalismen folgt im nächsten Kapitel.

5) Unbewusste stilistische Umstände

- „Die auf diese Weise entstandenen Wörter benennen bereits existierende Begriffe und ersetzen synonyme Wörter, die bis jetzt alltäglich benutzt wurden: *frühlingshaft* → *frühlingsmäßig*“ (Fleischer 1983: 18).

5. Okkasionalismen

Das Kapitel über Okkasionalismen (laut Elsen 2004: 21 auch *Einmal-Gelegenheits-, Augenblicks- oder Ad-hoc-Bildungen* genannt) kann mit dem folgenden Zitat von Kinne (1998: 86) angefangen werden: „Jeder Neologismus ist in seiner Ur- bzw. Entstehungsphase zunächst ein Okkasionalismus (...)“. Teubert (1998) hingegen stellt fest, dass Okkasionalismen all jene Neologismen sind, die sein viertes und fünftes Kriterium aus der im vorherigen Kapitel eingeführten Liste nicht erfüllen (vgl. 1998: 134). Laut Elsen (2004: 21) stellt ein Okkasionalismus eine Wortneubildung, bzw. ein Neologismus im weiteren Sinne („Neologismen im engeren Sinne sind keine Okkasionalismen mehr“) dar, der instrumentell erschaffen wird und häufig nur im bestimmten Kontext verständlich ist. Okkasionalismen erfüllen einen bestimmten Zweck in einer Konversation, schließen lexikalische Lücken und üben verschiedene stilistische oder sprachökonomische Funktionen aus (vgl. Elsen 2004: 21). Darüber hinaus kann es sich dabei um ein einfaches Lexem (Simplex), ein Wortgruppenlexem, eine neue Bedeutung oder Abwandlung (z. B. durch Flexion oder mit Affixen) eines bereits bestehenden Wortes, ein syntaktisches Muster usw. handeln. Daher könnte man Okkasionalismen grundsätzlich als nicht konventionalisierte Neologismen oder spontane Wortschöpfungen beschreiben, deren Verwendung auf sehr spezifische Diskurse und Situationen beschränkt wird, bzw. als potentielle Neologismen, die das Niveau des allgemeinen Sprachgebrauchs (noch) nicht erreicht haben und häufig einfach verschwinden. Bei den ersten Vorkommen ist das jedoch auf jeden Fall unmöglich vorauszusehen.

Darüber hinaus gibt es drei Hauptmerkmale von Okkasionalismen, die konstant sind und sie wesentlich von anderen Neubildungen unterscheiden, und zwar: Einmaligkeit (auch: Kurzlebigkeit), starke Situations-, bzw. Kontextabhängigkeit (daher auch der Name – setzt sich aus dem lateinischen Wort *occasio* = „Gelegenheit“ und dem Suffix *-ismus* – Gelegenheitsbildung) und die Nicht-Lexikalisierbarkeit (im Sinne von im mentalen Lexikon eingetragen) (vgl. Tomášiková 2008: 247-248).

Beispiele der Okkasionalismen aus der Gamingsprache wären die verschiedenen neuartigen Fantasiebegriffe, die eine besondere Wirkung erzielen und damit Aufmerksamkeit oder Assoziationen (z. B. durch ihre lautliche Realisierung) erregen sollen, wie z. B. der Ausdruck *Glumaar*, der im Videospiel *Witcher 3: Wild Hunt* ein

riesiges, abscheuliches und blindes unterirdisches Monster bezeichnet²³. In Anbetracht dessen, dass es sich hierbei um eine Wortneuschöpfung handelt, die eine Kreatur, bzw. ein Wesen beschreibt, das absolut nichts mit der realen Welt zu tun hat, sondern eine nicht existierende fiktive Welt, ist es davon auszugehen, dass es höchst unwahrscheinlich ist, dass ein solcher Begriff Teil des allgemeinen Sprachgebrauchs wird.

²³ The Witcher (Hexer) Gamepedia. URL: <https://hexer.gamepedia.com/Glumaar> (Stand am 24/03/2020).

6. Analyse der Namen der Kreaturen in *Witcher 3: The Wild Hunt*

Dieses Kapitel stellt den zentralen praktischen Teil der vorliegenden Arbeit dar und besteht aus der Analyse von Neologismen und Okkasionalismen aus dem Spiel *Witcher 3: Wild Hunt*, die zum Themenbereich der Kreaturen gehören. Für diese Analyse wurden 60 Begriffe (Kreaturen) ausgewählt, basierend auf der Annahme, dass sie das Fantasy-Genre und möglicherweise die Sprache im Allgemeinen auch außerhalb dieses Videospiele stark beeinflussen könnten. Es handelt sich um eine taxonomische Ordnung von Kreaturen, genau wie bei Tieren und Pflanzen im wirklichen Leben, was bedeutet, dass es größere Gruppen (in diesem Fall 10 Themenbereiche) gibt, die aus kleineren Gruppen von Kreaturen bestehen, die jede größere Gruppe repräsentieren. Wenn der Name der größeren Gruppe selbst ein Neologismus oder ein Okkasionalismus ist, wird das ebenfalls diskutiert. Diese Analyse verzichtet auf Eigennamen, da sie theoretisch nicht als Neologismen oder Okkasionalismen betrachtet werden, und alle Arten von Syntagmen und Phrasemen, da sie für die Wortbildung weniger interessant sind, und konzentriert sich auf die Namen jener Repräsentanten der kleineren Gruppen von Kreaturen, die als Neologismen oder Okkasionalismen angesehen werden können (die Klassifizierung jedes Begriffs ist bereits im Kapitel über die Methodologie beschrieben). Die Begriffe werden taxonomisch (in Themenbereichen) geordnet und tabellarisch in alphabetischer Reihenfolge analysiert. Wenn einige Ausdrücke ein totales Synonym haben, d. h. einen anderen bekannten Namen, der keine rein graphische Variante bezeichnet, werden sie zusammen analysiert. Die Tabellen enthalten die analysierten Begriffe, ihre Definition, bzw. Bedeutung, Information über den Lexemtyp, Beschreibung ihrer Bildung und das Anwendungsbeispiel aus dem Spiel. Nach jeder Tabelle gibt es auch eine Diskussion über die Funktion und andere sprachliche Besonderheiten (wie z. B. die Besonderheiten in der Wortbildung in Bezug auf das Geschlecht der Kreaturen, wenn sie sie gibt) jedes Ausdrucks.

Vor Beginn der Analyse ist noch zu beachten, dass diese Analyse lexikologisch und morphologisch, und keine traduktologische Analyse sein wird (obwohl es an manchen Stellen Kommentare und Vergleiche mit anderen Versionen des Spiels gibt) und dass sie auf den Begriffen aus dem Spiel selbst basiert, die in der Regel nicht in den Wörterbüchern erscheinen, zumindest nicht in diesen Zusammenhängen.

6.1. Themenbereich: Draconide (auch: *Drakonide*)

Draconide (Entlehnung aus dem Polnischen: *Drakonid*) repräsentieren die Spezies drachenartiger Wesen.

(1) der Gabelschwanz, -es, ä-e	
Definition	Ein Gabelschwanz ist eine Kreatur, die einem Drachen ähnelt. Er ist jedoch kleiner als ein normaler Drache und besitzt außerdem keine Intelligenz. Sein markantestes Merkmal ist der zweigeteilte gabelförmige Schwanz (daher auch der Name). (vgl. Witcher-Gamepedia ²⁴)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neubedeutung; Possessivkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Gabel</i> + Substantiv <i>Schwanz</i> ; Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Gabelschwänze... Pah! Die Schwänze der Ficker sind eher wie Beile.</i> – Yavinn Buck, Veteran des Mahakaman-Freiwilligenregiments (Witcher 3: Wild Hunt)

In der realen Welt gibt es einen Schmetterling, der den gleichen Namen wie diese fiktive Kreatur hat und dessen Ursprung ebenfalls auf ähnlichen Assoziationen beruht. In diesem Sinne kann dieser Ausdruck als Okkasionalismus mit einer erweiterten Bedeutung klassifiziert werden. Obwohl die Forschung nicht gezeigt hat, dass diese oder eine ähnliche Kreatur mit diesem Namen in anderen Medien aufgetaucht ist, kann davon ausgegangen werden, dass ihr Vorkommen nicht unbedingt exklusiv für diese Fantasiewelt sein wird, vor allem unter Berücksichtigung, dass es sich nicht um ein Kunstwort handelt, sondern um einen eher stilistischen Ausdruck.

(2) der Kreischling, -s, -e	
Definition	Ein Kreischling ist eine dunkle Kreatur, die wie eine riesige Fledermaus aussieht. (vgl. Witcher-Gamepedia)

²⁴ Alle Definitionen (wenn nicht anders angegeben) und Anwendungsbeispiele stammen von dieser Site und vom Spiel selbst. URL: https://hexer.gamepedia.com/Kategorie:The_Witcher_3_Bestiarium (Stand am 20/03/2020).

Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des Verbs <i>kreischen</i> + Suffix <i>-ling</i> am Stamm
Anwendungsbeispiel	- <i>Ich hörte, ihr habt ein Problem? Ein Monster, das ihr Kreischling nennt?</i> - <i>Ja, das ist hier unterwegs. Holt sich Kühe und Ziegen, verschmäht aber auch Menschen nicht, wenn es ihnen begegnet.</i> – Gespräch in Krähenfels (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Name dieser Kreatur ist von kreischenden Geräuschen inspiriert, die sie beim Angriff erzeugt. Das Suffix *-ling* impliziert auch, dass der Kreatur dieser Name mit einer abwertenden Konnotation gegeben wird. Eine ähnliche Version dieser Kreatur mit dem gleichen Namen gibt es auch im Videospiel *World of Warcraft* (2004), aber dort handelt es sich um eine Art fiktives Raubvogels und nicht um einen Drakoniden. Daher kann davon ausgegangen werden, dass der Begriff bereits einen wachsenden Einfluss auf das Fantasie-Genre hat.

(3) der Königswyvern, -s, -	
Definition	Königswyvern sind die größere Variante der gefährlichen drachenähnlichen Spezies Wyvern (ein wiederkehrendes Biest im modernen Fantasie-Genre). (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Determinativkompositum; Lehnwort (<i>Wyvern</i>)
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>König</i> + Fugenelement <i>-s</i> + Substantiv <i>Wyvern</i> (Entlehnung aus dem Englischen)
Anwendungsbeispiel	<i>Ein Königswyvern aus Velen hatte beispielsweise gelernt, die Blicke (und Pfeile) der Menschen zu meiden, also nicht hoch am Himmel zu fliegen und die Beute von fern anzupeilen, sondern militärischen Transporten an der Straße aufzulauern.</i> – Tagebucheintrag (Witcher 3: Wild Hunt)

Die Wyvern sind seit Hunderten von Jahren wiederkehrende drachenähnliche Kreaturen im Fantasie-Genre. Ihre königliche Version stammt jedoch aus der modernen Videospiegelindustrie und erscheint in Videospielen wie *Monster Hunter World* (2017) und neueren *Final Fantasy*-Spielen wie *Final Fantasy XV* (2016). Das Wort *König* in der Komposition impliziert, dass es hierbei (metaphorisch) um einen König unter den Wyvern handelt, d. h. einen größeren und stärkeren Wyvern. Es gibt jedoch keine Königin unter den Wyvern und keine bekannten sprachlichen Besonderheiten bezüglich des Geschlechts der Kreatur im Allgemeinen.

(4) der Schleimling, -s, -e (auch: <i>die Flugschlange</i> , -, -n)	
Definition	Schleimlinge oder Flugschlangen sind riesige fliegende Echsen, die oft mit den Gabelschwänzen oder grünen Drachen verwechselt werden. (vgl. <i>Witcher-Gamepedia</i>)
Lexemtyp	Neologismen; Neubedeutungen; Abgeleitetes Wort (<i>Schleimling</i>) / Determinativkompositum (<i>Flugschlange</i>)
Beschreibung der Bildung	Schleimling: explizite Derivation: Substantiv <i>Schleim</i> + Suffix <i>-ling</i> ; Bedeutungsverlagerung: verschobene Bedeutung Flugschlange: Substantiv <i>Flug</i> + Substantiv <i>Schlange</i> ; Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Einige Bauern boten mir einst eine königliche Summe, wenn ich einen Schleimling töten würde. Der Sack voll Gold war schwer, doch... ich lehnte ab. Was hilft einem Gold, wenn man tot ist? Ein Schleimling ist kein verdammter Gabelschwanz. – Zator, der Haudege von Crinfrid (Witcher 3: Wild Hunt)</i>

Der Ausdruck *Schleimling* spielt auf das Aussehen dieser Kreatur an und impliziert gemäß den Elementen, die dieses Derivat bilden, Schleime zusammen mit dem Suffix *-ling*, das eine abwertende Konnotation enthält. In der realen Welt sind Schleimlinge eine Pilzart, obwohl dies offenbar keine Verbindung zu der betreffenden

Kreatur hat. Außerdem gibt es in Videospielen *Terraria* (2011) und *World of Warcraft* (2004) eine Kreatur mit diesem Namen, aber in diesen Spielen ist Schleimling eine eher hindeutende Bezeichnung für einen lebenden Schlamm. Unter Berücksichtigung aller oben genannten Punkte ist *Schleimling* im Kontext dieses Videospieles ein Neologismus mit einer verschobenen Bedeutung. Obwohl es keine sprachlichen Besonderheiten bezüglich des Geschlechts dieser Kreatur gibt, gibt es jedoch einen *Mutterschleimling* (nur in diesem Spiel), der offensichtlich ein erwachsener weiblicher Schleimling darstellt. Der Ausdruck *Flugschlange* andererseits ist nur eine andere bekannte Bezeichnung für diese Kreatur, bzw. ein totales Synonym. Er spielt auch auf das Aussehen, aber auch auf die Flugfähigkeit dieser Kreatur an, obwohl die Kreatur zwei Beine hat und keine echte Schlange ist, im Gegensatz zum Tier aus dem realen Leben. Außerdem erscheinen verschiedene Versionen der Flugschlangen als drachenartige Monster auch im Videospiel *Monster Hunter World*.

6.2. Themenbereich: Geister

(1) der Barghest, -es, -en (auch: <i>Bargest</i>)	
Definition	Bargesten sind männliche Gespenster, die gemeinhin aus der Unterwelt kommen und wie große garstige Hunde aussehen. (vgl. <i>Witcher-Gamepedia</i>)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Kompositum (vermutlich Determinativkompositum); Fremdwort ²⁵
Beschreibung der Bildung	genaue Herkunft umstritten ²⁶
Anwendungsbeispiel	<i>Barghesten sind Rudelkreaturen wie Wölfe. Gemeinsam umzingeln sie die Beute, springen sie an und reißen sie mit den Zähnen in Stücke. Wehrt sich die Beute nachhaltig, wird sie mit einer Garbe Phantomfeuer bearbeitet. –</i>

²⁵ Der Name wird von dem Namen eines monströsen Kobolds / Hundes mit riesigen Zähnen und Krallen aus einer Legende inspiriert, die im Nordengland, insbesondere in Yorkshire, geglaubt wird (vgl. Wikisource. URL: https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Barghest. Stand am 24/03/2020).

²⁶ *Ghost* (dt. „Geist“) im Nordengland wird als *ghest* ausgesprochen, und es wird daher angenommen, dass der Name *buhr-ghest* (dt. „Stadtgeist“) lautet. Andere erklären es als deutschen *Berggeist* oder *Bärgeist*, in Anspielung auf sein angebliches Auftreten zuweilen als Bär (vgl. Wikisource. URL: https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Barghest. Stand am 24/03/2020).

	Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)
--	-----------------------------------

Der Ausdruck *Barghest* oder *Bargest* ist eine Entlehnung, bzw. ein Fremdwort, das offensichtliche Hinweise auf eine Kreatur aus den englischen Legenden gibt (beschrieben in den Fußnoten 26 und 27), es aber auch auf eine neue Ebene hebt, indem es Phantomhunde unbekanntes Geschlechtes im Spiel beschreibt, die die Menschen in schwierigen Zeiten wie Seuchen oder Kriegen verfolgen. Da der Begriff in diesem oder ähnlichem Zusammenhang in keinem anderen Medium vorkommt, wird er hierbei als Okkasionalismus kategorisiert.

(2) der Büßer, -s, -	
Definition	Der Büßer ist eine seltene Art von Gespenst, das einen Ort aufgrund eines bestimmten verfluchten Objekts verfolgt, das ihn daran bindet. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neubedeutung; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des Verbs <i>büßen</i> + gebundenes Morphem <i>-er</i> am Stamm; Bedeutungsverlagerung: verschobene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Die Kreatur, die auf der Insel Eldberg samt Leuchtturm ihr Unwesen trieb, war ein seltenes Exemplar aus der Gattung der Erscheinungen – ein Büßer. – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)</i>

Dieser Ausdruck ist ein Okkasionalismus mit einer verschobenen Bedeutung, da er nicht auf eine Person anspielt, sondern auf einen Geist, der Menschen verfolgt, die Buße tun müssen. Obwohl das Substantiv normalerweise auch eine weibliche Form hat (*Büßerin*), erscheint der Begriff im Zusammenhang des Spiels nur in männlicher Form. Dieser Ausdruck kommt in diesem Zusammenhang in keiner anderen Quelle vor.

(3) die Erscheinung, -, -en	
Definition	Eine Erscheinung ist eine verfluchte Seele, bzw. ein Spuk oder ein Geist, der niemals die Welt der Lebenden

	verlassen soll, weil er während seines Lebens nicht für seine Sünden gesühnt hat. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des mit dem Präfix <i>-er</i> abgeleiteten Verbs <i>erscheinen</i> + Suffix <i>-ung</i> am Stamm; Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Geistliche und Gelehrte streiten sich nach wie vor, ob die Seele nach dem Tod wirklich in eine andere Welt übertritt, in der ihn entweder ewiges Glück oder Leid erwartet. Beide sind sich jedoch einig, was mit ihr geschieht, wenn er aus irgendeinem Grund in unserer Welt bleibt, nachdem der Körper seinen letzten Atemzug getan hat: Sie wird zu einer Erscheinung.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Die Definition des Wortes *Erscheinung* im Kontext der Kreatur aus diesem Spiel kommt Dudens dritter aufgeführten Bedeutung dieses Wortes nahe – „Vision, Traumbild²⁷“, aber erweitert in dem Sinne, dass es sich nicht nur um eine Vision handelt, sondern um einen bösen, quälenden Geist. Aus diesem Grund und solcher Darstellung dieser Kreatur in dem Spiel wird der Begriff in diesem Sinne als Neologismus²⁸ klassifiziert. Solche Geister tauchen in verschiedenen Fantasie-Spielen auf, aber normalerweise werden sie *Gespente* genannt (wie z. B. in *World of Warcraft*). Es gibt sogar ein Videospiel aus dem Jahr 2017 mit dem Titel „Wraith“, das als *Erscheinung* (im Sinne des Geistes) oder *Gespent* übersetzt werden kann, besonders unter Berücksichtigung, dass die Erscheinungen (aus *Witcher*) *Wraiths* in der englischen Lokalisierung genannt werden. Es ist interessant, dass diese Kreatur in der deutschen Lokalisierung dieses Spiels nicht als *Gespent* übersetzt wird, da die pragmatische Konnotation dieses Wortes viel dunkler und stärker als die des Wortes *Erscheinung* wirkt.

²⁷ Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Erscheinung>.

²⁸ Das gleiche gilt auch für die später analysierten Determinativkomposita mit dem Wort *Erscheinung* als UK (*Mittagserscheinung* und *Nachterscheinung*).

(4) der Him, -s, -s	
Definition	Hims sind Geister, die wie dämonische Schatten aussehen. Sie repräsentieren die Gewissensbisse, die Menschen verfolgen, die eine schreckliche Tat getan haben, mit der sie nicht fertig werden können. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex
Beschreibung der Bildung	Wortneuschöpfung
Anwendungsbeispiel	<i>Wer von einem Him gequält wird, kann nicht ruhig schlafen, da er immer häufiger von unglaublich realistischen Alpträumen geplagt wird.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Ausdruck kann als Okkasionalismus angesehen werden, da, mit der Ausnahme von diesem Spiel, keine Verwendung dieses Wortes bekannt ist. Es lässt sich spekulieren, dass die Inspiration vom englischen Pronomen für Maskulinum (*him*, „er“) stammt, aber es ist nicht bestätigt und bringt außerdem drei Probleme mit sich: Der englische Name dieser Kreatur ist *Hym*, die Existenz der Pluralform wäre fraglich und das Geschlecht der Kreatur ist nicht konkretisiert. Darüber hinaus ist der Name dieser Kreatur auf Polnisch auch *Him*, was in der polnischen Sprache anscheinend nichts bedeutet. Daher handelt es sich wahrscheinlich um eine direkte Übertragung in der Übersetzung.

(5) die Mittagserscheinung, -, -en	
Definition	Stellt die vorher erwähnten Erscheinungen dar, die nur erscheinen und verfolgen, wenn die Sonne am höchsten steht. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Mittag</i> + Fugenelement <i>-s</i> + Substantiv <i>Erscheinung</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Mittagserscheinungen spuken auf Feldern und Wiesen, wenn die Sonne hoch am Himmel steht.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Die Wortbildung dieses Ausdrucks macht ziemlich deutlich, was er impliziert. Im Kontext des Spiels bezeichnet er normalerweise Gespenste, die weißgekleidete Geister von Frauen darstellen (es gibt jedoch keine Besonderheiten in der Wortbildung, die dies zeigen), die bei ihrer Hochzeit gestorben sind und um die Mittagszeit erscheinen. Allerdings kommt dieser Ausdruck, im Gegensatz zu *Erscheinung*, in keinem anderen Spiel vor. In der deutschen Literatur gibt es jedoch die Figur eines Mittagsgespenstes und tatsächlich mit einer Beschreibung, die dieser Kreatur ähnelt²⁹.

(6) die Nachterscheinung, -, -en	
Definition	Die Nachterscheinungen sind Geister, die aus Mondlicht, Wind und Erde, die nach einem heißen Tag abkühlen, geboren werden. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Nacht</i> + Substantiv <i>Erscheinung</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Nachterscheinungen strahlen eine unwahrscheinliche Traurigkeit aus, dieser hilflose Zorn... Ich fürchte sie, so wie jeder andere auch. Aber eigentlich tun sie mir leid.</i> – Aelline Altspar, elfische Bardin (Witcher 3: Wild Hunt)

Kurzgesagt handelt es sich um ein Antonym der *Mittagsercheinung* und, genauso wie *Mittagsercheinung*, kommt dieser Ausdruck auch in keinem anderen Spiel vor. Aus pragmatischer Sicht ist es jedoch noch wahrscheinlicher, dass das Wort *Nacht* eine gefährliche Kreatur wie die *Erscheinung* begleitet. Diese Tatsache wird auch durch die Existenz des Wortes *Nachtgespenst*³⁰ (auch in den Wörterbüchern) bewiesen.

(7) der Nachtmahr, -s, -e	
Definition	Diese Kreatur stellt im Grunde genommen wortwörtlich eine lebendige, geschlechtslose Form eines Nachtmahrs dar. Sie sind Phantome und Gestaltwandler, die einer

²⁹ Vgl. Wikisource. URL: https://de.wikisource.org/wiki/Das_Mittagsgespenst (Stand am 26/03/2020).

³⁰ Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Nachtgespenst>.

	gequälten Seele in der Form erscheinen, die sie am meisten fürchten. (Witcher 3: Wild Hunt)
Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Nacht</i> + Substantiv <i>Mahr</i> ; Bedeutungsverlagerung: übertragene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Es sind jene Kerle, die sich erst mit leichten Weibern rumtreiben und dann nachts nicht schlafen können, die dann Geschichten von Nachtmahren und sonstigen Phantomen erfinden und in der Taverne zum Bestien geben.</i> – Sábine von Dal, Mystikerin und Priesterin des Propheten Majoran (Witcher 3: Wild Hunt)

Diese Zusammensetzung spielt deutlich auf eine Art Kreatur an, die als lebender Nachtmahr, bzw. Alb oder Alp (siehe auch Begriff (1) im Unterkapitel 6.9.) fungiert und daher kann sie als ein Neologismus mit einer übertragenen Bedeutung klassifiziert werden.

(8) die Pestmaid, -, -en (auch: <i>die Pesta</i> , -, -e)	
Definition	Pestmaiden sind eine bestimmte Art von Erscheinungen, die in Zeiten der Pest in Form von faulen Leichen von Frauen auftreten. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismen; Neulexeme; Determinativkompositum (<i>Pestmaid</i>) / Abgeleitetes Wort (<i>Pesta</i>)
Beschreibung der Bildung	Pestmaid: Substantiv <i>Pest</i> + Substantiv <i>Maid</i> Pesta: explizite Derivation: Substantiv <i>Pest</i> + gebundenes Morphem <i>-a</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Die Existenz von Pestmaiden oder Pestae, wie sie manchmal genannt werden, wird weithin angezweifelt. Es gibt nur zwei verbrieftete Sichtungen solcher Kreaturen, beide zu Zeiten schlimmer Seuchen.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Pestmaid und *Pesta* sind Ausdrücke, die durch ihre Wortbildung eindeutig eine weibliche Kreatur implizieren, die erste mit dem veralteten Substantiv Maid, was ein Mädchen³¹ bezeichnet und die letztere durch das gebundene Morphem *-a*, das eine Endung für Feminina (lateinische Herkunft, genauso wie das Substantiv Pest³²) darstellt. Es gibt keine bekannten männlichen Versionen dieser Kreatur. Das Wort *Pest* in beiden Ausdrücken spielt auch klar auf ihre Definition an. Die Inspiration für diese Ausdrücke ist wahrscheinlich Pesta, die Hexe aus der skandinavischen Folklore, die als Manifestation der Pest des Schwarzen Todes gilt³³. Eine ähnliche Figur mit dem gleichen Namen erscheint auch in der fortlaufenden Horrorserie *Chilling Adventures of Sabrina* (2018 -) auf Netflix.

6.3. Themenbereich: Hybriden

(1) die Ekhidna, -, -s	
Definition	Ekhidnas sind große sirenenähnliche Wesen, die im und am Wasser leben. Sie können sowohl schwimmen (und tauchen) als auch fliegen. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Simplex; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Griechischen ³⁴
Anwendungsbeispiel	<i>Geralt durchsuchte die Höhle und stellte fest, dass es sich um eine Ekhidna handelte.</i> – Tagebucheintrag (Witcher 3: Wild Hunt)

Ekhidna als Begriff kann als Neologismus und Lehnwort klassifiziert werden (Neulexem wegen der grafischen Variante *Ekhidna* anstelle von *Echidna*), da er als Name einer Kreatur verwendet wird, die eine Spielversion eines Monsters aus der griechischen Mythologie darstellt, obwohl es anscheinend in keinem anderen Spiel erscheint. Es ist ein ausschließlich weibliches Monster, was auch erklärt, warum das Substantiv ein Femininum ist. Außerdem lässt sich spekulieren, dass der Grund für eine grafische Variante darin besteht, sie vom mythologischen Monster zu unterscheiden.

³¹ Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Maid>.

³² Vgl. Duden. URL: https://www.duden.de/rechtschreibung/Pest_Krankheit.

³³ Vgl. Gamepedia. URL: <https://covens.gamepedia.com/Pesta>.

³⁴ Vermutlich inspiriert von *Echidna*, der Figur aus der griechischen Mythologie.

(2) die Erynie, -, -n	
Definition	Erynien sind eine Art von Harpyien. Sie scheinen jedoch größer als ihre Artgenossen zu sein und bewaffnet, und sie unterscheiden sich von üblichen Harpyien durch ihre Kristall-Armbänder. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Simplex; Lehnwort ³⁵
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Griechischen
Anwendungsbeispiel	<i>Ein Händler sagte einst, ich würde ihn an eine Erynie erinnern. Natürlich teleportierte ich ihn sofort zu einem ihrer Nester, damit er sehen konnte, was für ein unpassender Vergleich das war. – Lytta Neyd, die Zauberin (Witcher 3: Wild Hunt)</i>

Dieser Ausdruck kann im Grunde genommen auf die gleiche Weise wie der vorherige erklärt werden, da dies auch eine Variation eines weiblichen Monsters aus der griechischen Mythologie darstellt, einschließlich der grafischen Variante, die vermutlich auch auf die Unterscheidung vom mythologischen Monster anspielt.

(3) der Königsgreif, -s, -e	
Definition	Königsgreife sind flugfähige, mächtige Kreaturen mit dem Kopf eines Raubvogels und dem Hinterkörper eines Löwen sowie klauenbewehrten Flügeln als Vordergliedmaßen. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>König</i> + Fugenelement <i>-s</i> + Substantiv <i>Greif</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Mit zwei Hexern im Hals erwies sich der Königsgreif als Lamm zum Schlachten. – Tagebucheintrag (Witcher 3: Wild Hunt)</i>

³⁵ Vermutlich inspiriert von den *Erinyen*, Figuren aus der griechischen Mythologie.

Genauso wie das vorher analysierte Königswyvern, stellt der Königsgreif die (metaphorisch) königliche Version eines Greifs, bzw. eines geflügelten Fabelwesens mit dem Kopf eines Adlers und dem Körper eines Löwen³⁶. Dieses Biest hat auch einige Auftritte in anderen Fantasie-Spielen, wie z. B. der dritten Erweiterung von *World of Warcraft (Zorn des Lichtkönigs)* (2008). Es gibt jedoch keine Königinversion dieses Monsters und auch keine Besonderheiten in der Wortbildung in Bezug auf die weiblichen Arten dieser Kreatur, außer dass sie manchmal *Weibchen* (explizite Derivation: Substantiv *Weib* + Suffix *-chen*, das normalerweise als Deminutivsuffix fungiert) im Spiel genannt werden, was eine gebräuchliche Bezeichnung für ein weibliches Tier im Allgemeinen darstellt.

6.4. Themenbereich: Insektoide

(1) das Arachnomorph, -s, -e	
Definition	Arachnomorphe sind, wie der Name selbst impliziert, spinnenartige Kreaturen, die gefährliche Inkarnationen dieser Spezies sind. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Konfixkompositum; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Konfix <i>Arachno-</i> und Substantiv <i>Morph</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Seit Arachnomorphen (oft auch als Grubenbestien oder Knotenbeine bezeichnet) sich aus dem Osten kommend über die Nördlichen Königreiche ausgebreitet haben, ist viel über sie gesagt und geschrieben worden - nicht selten blanker Unsinn. – Arachnomorphen: Fakten und Mythen, das Buch aus dem Spiel (Witcher 3: Wild Hunt)</i>

Dieser Ausdruck ist ein Konfixkompositum vom Konfix *Arachno-*, was auf Griechisch „Spinne“ bedeutet, und dem Substantiv *Morph*, was auf Griechisch „Gestalt“ bedeutet. In diesem Sinne ist der Ausdruck auch eine Entlehnung aus dem Griechischen. Die Wortbildung spielt daher eindeutig auf spinnenartige Kreaturen an. In der Biologie stellen die *Arachnomorpha* (in wissenschaftlicher Terminologie) einen

³⁶ Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Greif>.

Stamm von Gliederfüßer dar, aber im Spiel bezeichnet der Ausdruck *Arachnomorphe* (adaptierte Flexion) ausschließlich große und gefährliche Inkarnationen der giftigen Spinnen dar und daher kann er als Neologismus klassifiziert werden. Allerdings gibt es bisher keine bekannten Erscheinungen dieses Begriffs in anderen Spielen und auch keine bekannten sprachlichen Besonderheiten für die Darstellung des Geschlechts dieser Kreaturen.

(2) die Endriagendrohne, -, -n	
Definition	Als Endriagendrohnen bezeichnet man grundsätzlich die männlichen Endriagen ³⁷ . Endriagen sind manngroße, giftige, waldbewohne Insektoide mit verschiedenen Variationen (Endriagenkönigin, Endriagenarbeiterinnen und Endriagenkrieger) (Witcher 3: Wild Hunt).
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Wortneuschöpfung; Substantiv <i>Endriaga</i> ³⁸ (die Endung <i>-a</i> wird weggelassen) + Fugenelement <i>-en</i> + Substantiv <i>Drohne</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Faule Tunichtgute werden manchmal als Drohnen bezeichnet. Das ist eine Beleidigung für die Endriagendrohnen, die sich immerhin zu Kämpfen aufraffen.</i> – Evelyn Harker, Kräuterfrau (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff *Endriaga* ist technisch gesehen ein Kunstwort, bzw. eine Wortneuschöpfung, und wird verwendet, um eine Kreatur zu beschreiben, die wie eine Hybride aus einer Spinne und einem Skorpion aussieht. Die Inspiration für den Begriff ist unbekannt und das Wort scheint auch im polnischen Original nichts zu bedeuten. In der spanischen Literatur (vor allem in Ritterromanen wie z. B. *Amadis von Gallien* von Garci Rodríguez de Montalvo aus dem Jahr 1508) gibt es jedoch eine Kreatur namens *Endriago*, die eine Hybride aus einer Hydra und einem Drachen ist und eine mögliche,

³⁷ Eine einfache Endriaga erscheint nur in den früheren *Witcher*-Spielen, weshalb die *Endriagendrohne* als repräsentativer Begriff gewählt wird.

³⁸ Das Wort *Endriaga* als Simplex ist auch ein Neulexem, bzw. eine Wortneuschöpfung.

aber nicht bestätigte Inspiration für den Begriff *Endriaga* darstellt. Der Begriff *Endriaga* kommt auch in anderen Quellen nicht vor, weshalb er als Okkasionalismus angesehen wird, ebenso wie alle damit gebauten Komposita. Es ist jedoch merkwürdig, dass die Wortbildung viele Besonderheiten aufweist, wenn dieser Begriff mit anderen Substantiven kombiniert wird, sowohl bezüglich der Variationen dieser Kreatur als auch in Bezug auf ihr Geschlecht (z. B. *Endriaga-Königin*, *Endriagenarbeiterin*, *Endriagendrohne*, *Endriagenkrieger*). Im Gegensatz zu Kreaturen wie der Königsgreif und das Königswyvern, die Endriagen haben nur die Endriagenkönigin (Determinativkompositum: Substantiv *Endriaga* + Fugenelement *-en* + Substantiv *Königin*) und die Endriagenarbeiterinnen (explizite Derivation: Substantiv *Endriaga* + Fugenelement *-en* + Substantiv *Arbeiter* + Femininsuffix *-in*) sind auch ausschließlich weiblich (es gibt keine Endriagenarbeiter). Andererseits sind jedoch die Endriagendrohnen und die Endriagenkrieger (Determinativkompositum: Substantiv *Endriaga* + Fugenelement *-en* + Substantiv *Krieger*) ausschließlich männlich (trotz der Tatsache, dass *Endriagendrohne* ein Femininum ist).

(3) die Kikimore, -, -n (auch: <i>die Kikimora</i> , -, -en)	
Definition	Die Kikimoren sind insektenähnliche Monster, die sowohl unter der Erde als auch in Sümpfen leben. Es gibt verschiedene Variationen (Kikimora-Königin, Kikimora-Arbeiter und Kikimora-Krieger) (Witcher 3: Wild Hunt).
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; (vermutlich) Kompositum; Fremdwort
Beschreibung der Bildung	Genaue Herkunft unbekannt ³⁹
Anwendungsbeispiel	<i>Die Kikimoren leben ähnlich wie in einer Ameisenkolonie. Die Königin legt Eier, aus denen Arbeiter und Krieger schlüpfen. Die Krieger schützen die Kolonie vor Feinden während die Arbeiter den Bau errichten und die Artgenossen mit Nahrung versorgen.</i> – Auszug aus dem

³⁹ Die Etymologie des Wortes ist nicht klar, aber Kikimora ist ursprünglich ein weiblicher Hausgeist aus der slawischen Mythologie und der Ausdruck *mora* bezieht sich höchstwahrscheinlich auf *Albtraum* in verschiedenen slawischen Sprachen, einschließlich des Kroatischen.

	Monsterbuch (Witcher 3: Wild Hunt)
--	------------------------------------

Das Wort *Kikimore*, bzw. *Kikimora*, bezeichnet, genauso wie *Endriaga*, eine insektoide Kreatur mit verschiedenen Variationen und ist auch ein Ausdruck unbekannter Etymologie. Allerdings ist es bestätigt, dass die Inspiration für die Kreatur selbst aus der slawischen Mythologie⁴⁰ kommt und diese Kreatur ist, im Gegensatz zur Endriaga (ercheint nur in den Büchern und den Spielen), bisher in den Büchern erschienen, ebenso wie alle anderen Adaptionen der *Geralt-Saga*, einschließlich aller drei Spiele, des Films *Hexer* (2001) und der Fernsehserie *Witcher* (2019 -) auf Netflix. Aufgrund des wiederkehrenden Auftretens des Begriffs, zumindest in der Witcher-Welt, und einer bestätigten mythologischen Inspiration kann das Wort als Neologismus eingestuft werden, wobei die Annahme berücksichtigt wird, dass es möglicherweise das Fantasie-Genre weiter beeinflussen wird. Es gibt nicht so viele Besonderheiten in der Wortbildung in Bezug auf das Geschlecht der Kikimoren wie bei den Endriagen, außer dass die Kikimora-Arbeiter sowohl weiblich (*Kikimora-Arbeiterinnen*) als auch männlich sein können, während die Krieger ausschließlich männlich sind und es nur die Kikimora-Königin gibt (keinen König), genauso wie bei den Endriagen.

(4) die Krabbspinne, -, -n	
Definition	Eine Krabbspinne ist ein äußerst giftiges und großes Ungeheuer, das, genau wie der Name sagt, wie eine Hybride aus einer Krabbe und einer Spinne aussieht. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Kopulativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Krabbe</i> (Endung <i>-e</i> wird weggelassen) + Substantiv <i>Spinne</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Mächtige Greif- und Beißwerkzeuge und Giftdrüsen randvoll mit tödlichen Toxinen - dies ist das Waffenarsenal der Krabbspinnen.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

⁴⁰ Vgl. Witcher Wiki. URL: <https://witcher.fandom.com/wiki/Kikimore>.

Dieser Begriff ist aufgrund der bildenden Elemente der Zusammensetzung relativ selbsterklärend und es sind keine sprachlichen Besonderheiten bekannt. Es handelt sich um einen Neologismus, der von einem echten Tier (Krabbenspinne) inspiriert wurde, aber mit einer unterschiedlichen Wortbildung (ohne Fugenelement – vermutlich um diese Kreatur vom echten Tier zu unterscheiden). Außerdem gibt es auch gepanzerte Krabbspinnen im Spiel, deren Haut wortwörtlich gepanzert ist. Ähnliche unbenannte insektoide Kreaturen erscheinen in *Darksiders*-Trilogie (2010 – 2018), die die Spieler häufig *Krabbspinnen* oder *Spinnenkrabben* nennen.

(5) der Riesentausendfüßer, -s, - (auch: <i>Riesentausendfüßler</i>)	
Definition	Es handelt sich wortwörtlich um einen riesigen Tausendfüßler, der in Waldgebieten vorkommt.
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Substantiv <i>Riese</i> + Fugenelement <i>-n</i> + Zahl <i>tausend</i> + Substantiv <i>Fuß</i> mit dem Ablaut <i>ü</i> + Ableitungssuffix <i>-er</i> oder <i>-ler</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Die faszinierend vielfältige Flora und Fauna Toussaints hat auch einige unangenehme Überraschungen zu bieten. Zu diesen gehören die Riesentausendfüßler.</i> – Auszug aus dem Reiseführer von Peterin Safles (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Name dieser Kreatur ist ziemlich bildhaft und in der realen Welt gibt es auch ein Tier mit demselben Namen in Afrika. Allerdings ist die fiktive Spielversion dieses Tiers deutlich größer (mit der Körperlänge von über 10 Metern in einigen Fällen) und gefährlicher (Witcher 3: Wild Hunt), und sie hat nichts mit dem wirklichen Tier zu tun. Daher wird der Begriff in diesem Sinne als Neologismus klassifiziert.

6.5. Themenbereich: Konstrukte

Die Konstrukte sind geschlechtslose, meist magische Kreaturen oder Kreaturen, die durch eine Mischung aus Magie und anderen Elementen wie Erde, Feuer, Wasser, Luft usw. entstehen.

(1) das Bienenphantom, -s, -e	
Definition	Die Bienenphantome sind Kreaturen, die durch die Magie der Wilden Jagd erschaffen wurden und die die Dörfer terrorisieren, indem sie Felder und Bienenkörbe zerstören (daher auch der Name). (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Biene</i> + Fugenelement <i>-n</i> + Substantiv <i>Phantom</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Etwas hat uns die Felder und Bienenkörbe zerstört. Wir glauben, dass es... das Bienenphantom war.</i> – Holofernes Meiersdorf (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff wurde dieser Kreatur unter stilistischen Umständen und Benennungsbedürfnis gegeben. Er wird anscheinend nur in diesem Spiel verwendet und erfüllt seinen stilistischen Zweck, aber es ist unwahrscheinlich, dass er in diesem Zusammenhang außerhalb dieses Spiels verwendet wird, weshalb er als Okkasionalismus eingestuft wird.

(2) der Djinn, -s, -s	
Definition	Djinn ist die Bezeichnung für ein Genius der Elemente, das das Element Luft beherrscht. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem / Neubezeichnung ⁴¹ ; Simplex
Beschreibung der Bildung	Wortneuschöpfung ⁴²
Anwendungsbeispiel	<i>Der Legende nach können Djinns selbst die am weitesten hergeholtten Wünsche erfüllen, obwohl sie dies sehr widerwillig tun.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

⁴¹ Wenn der Begriff *Djinn* verwendet würde, um die spezifischen Versionen der Kreatur zu beschreiben, z. B. die in der Definition dieses Begriffs beschriebene Kreatur, würde er als Neulexem klassifiziert. Wenn es sich andererseits um eine grafische Variante des Begriffs handelt, die den bereits existierenden Begriff *Dschinn* ersetzen (oder ihm hinzugefügt) würde, würde er als Neubezeichnung klassifiziert. Da es noch immer keine festgestellten Regeln bezüglich dieser Problematik gibt, würde es sich im Kontext des Begriffs innerhalb der Witcher-Welt eher um ein Neulexem handeln.

⁴² Vermutlich inspiriert von dem Wort *Dschinn*, einer Entlehnung aus dem Arabischen, was einen bösen Geist bezeichnet (Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Dschinn>).

Die Djinns sind wiederkehrende Kreaturen im Fantasie-Genre (u. a. gibt es auch einen Fantasie-Horrorfilm mit demselben Namen), wenn auch in unterschiedlichen Variationen, sowohl in ihrem visuellen Auftreten als auch in grafischen Realisierungen des Begriffs, wobei im Deutschen der Begriff *Dschinn* auch in den Wörterbüchern erscheint, weshalb der Begriff *Djinn* als Neologismus (Neulexem oder möglicherweise Neubezeichnung) klassifiziert werden kann. Der Begriff steht meistens für geschlechtslose und normalerweise unsichtbare Kreaturen, und das Gleiche gilt für ihr Auftreten in diesem Spiel. Allerdings sind sie meistens als Geister, die das Element Feuer beherrschen dargestellt, während der Djinn aus der Witcher-Welt das Element Luft beherrscht und auch Wünsche (meist mit unvorhersehbaren Folgen) erfüllt.

(3) der Eisgenius, -, -en	
Definition	Eisgenien sind wortwörtlich Konstrukte aus gefrorenem Wasser, magisch belebt. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubezeichnung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Eis</i> + Substantiv <i>Genius</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Sie verfügen weder über ein Bewusstsein noch über einen unabhängigen Willen, daher kennt ihr Gehorsam gegenüber ihrem Schöpfer keine Grenzen. Dessen Befehle bestehen in der Regel nur aus einem Wort: Töte!</i> <i>Weder Gewissensbisse noch irgendwelche technischen Schwierigkeiten hindern die Eisgenien daran, diesen Befehl auszuführen.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Das Wort *Genius* aus diesem Determinativkompositum (und den folgenden zwei Determinativkomposita) erhält tatsächlich eine neue Bedeutung und zwar von einer Elementarkraft. In diesem Sinne könnte diese Kreatur eigentlich als eine Elementarkraft von Eis beschrieben werden. Es handelt sich um einen Neologismus, bzw. eine Neubezeichnung, da eine solche Kreatur, bzw. Genien im Allgemeinen (genauso wie die zwei folgenden), in verschiedenen Fantasie-Spielen vorkommen, u. a. in *World of Warcraft*, *Guild Wars 2* (2012) und in verschiedenen *Final Fantasy*-Spielen, aber unter einem unterschiedlichen Namen: *Elementare*. Eisgenien wären daher Eiselementare in

diesen Spielen, Erdgenien wären Erdelementare und Feuergenien wären Feuerelementare.

(4) der Erdgenius, -, -en	
Definition	Erdgenien sind Konstrukte aus Lehm, Sand und Steinstaub, mit Wasser vermischt und magisch belebt. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubezeichnung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Erde</i> (Endung <i>e</i> wird weggelassen) + Substantiv <i>Genius</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Wie überlebt man eine Begegnung mit einem Erdgenius? Ganz einfach: Man rennt.</i> – Nino Murk, Kopfgeldjäger (Witcher 3: Wild Hunt)

Zur Diskussion über sprachliche Besonderheiten siehe Begriff (3).

(5) der Feuergenius, -, -en	
Definition	Feuergenien sind das Ergebnis komplexer Rituale, die normalerweise von Feuermagiern oder Nekromanten durchgeführt werden.
Lexemtyp	Neologismus; Neubezeichnung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Feuer</i> + Substantiv <i>Genius</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Der erste Feuergenius wurde von Ramsant Alvero erschaffen. Leider ging sein gesamtes Labor in Flammen auf und brannte nieder – und dann alle anderen Gebäude des Viertels.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Zur Diskussion über sprachliche Besonderheiten siehe Begriff (3).

6.6. Themenbereich: Nekrophagen

Die Nekrophagen (Konfixkompositum und Entlehnung aus dem Griechischen: Konfix *Nekro-* „Tod“ oder „Leiche“ + Konfix *-phage* „essen“ oder „fressen“) sind, wie die Wortbildungselemente implizieren, wortwörtlich leichenfressende Kreaturen. Meistens sind die Vertreter dieser Gruppe auch untote Kreaturen.

(1) der Alghul, -s, -e	
Definition	Alghule sind im Grunde genommen Ghule, die richtig auf den Geschmack gekommen sind, da sie sich nicht nur an Kadavern laben, sondern auch Lebende erlegen (daher das Präfix <i>Al-</i> , das angeblich Überlegenheit ausdrückt). (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Präfix <i>Al-</i> und Substantiv <i>Ghul</i> (Entlehnung aus Arabischem: <i>ghūl</i> ⁴³)
Anwendungsbeispiel	„ <i>Alghule sind die beschissensten aller Ghule</i> “. – Yarpen Zingrin, Zwergenkrieger (Witcher 3: Wild Hunt)

Das Präfix *Al-* in diesem Derivat ist fremder Herkunft, in diesem Fall wahrscheinlich inspiriert vom englischen Präfix *all-*, was normalerweise ein Wort, das es begleitet, verstärkt. In Anbetracht dessen, dass dieses Monster als eine überlegene Version eines üblichen Ghuls dargestellt wird, ergibt das Sinn. Bezüglich des Geschlechts der Kreatur gibt es keine sprachlichen Besonderheiten. Da der Begriff in diesem Zusammenhang immer noch nicht in anderen Medien oder Spielen vorkommt und es sich um einen rein stilistischen Begriff handelt, wird er hierbei als Okkasionalismus klassifiziert. Es gibt jedoch eine Variante eines vampirischen Ghules, das mit dem Begriff *Alqul* in *Encyclopedia of Vampire Mythology* (2017: 18) von Theresa Bane bezeichnet wird.

⁴³ Nur das Wort *Ghul* ist etymologisch aus dem Arabischen, das Präfix *Al-* ist die Schöpfung des Spiels.

(2) der Ertrunkene, -n, -n	
Definition	Die Ertrunkenen sind untote Kreaturen, die die wiederbelebten Leichen von Erhängten darstellen, die nach dem Hängen im Wasser entsorgt wurden. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des Partizips II des mit dem Präfix <i>-er</i> abgeleiteten Verbs <i>ertrinken</i> + Ableitungssuffix <i>-e(r)</i> ; Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Am Ufer muss man stil sein. Erstens, um die Fische nicht zu verscheuchen. Zweitens, um keine Ertrunkenen anzulocken.</i> – Yanneck von Blaviken, Fischer (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff wird als Neologismus mit einer erweiterten Bedeutung angesehen, da er bereits in der Sprache existiert, aber in diesem Zusammenhang beschreibt er die wiederbelebenden Leichen (Zombies) der Ertrunkenen. Außerdem erscheint ein ähnlicher Zombie mit demselben Namen im Videospiel *Minecraft* (2011). Da *Minecraft* jedoch ein Videospiel eher für Kinder ist, wird der Kontext, wie dieser Zombie da entstand, nicht detailliert beschrieben, außer dass es sich um einen im Ozean geborenen Zombie handelt. Die Bezeichnung für die weibliche Version dieser Kreatur unterscheidet sich nur durch den Artikel für Feminina (*die Ertrunkene*), aber meistens erscheinen männliche Versionen im Spiel.

(3) der Fleckenwicht, -es, -e	
Definition	Eine Unterform und größere Version der Wichte (siehe Begriff (10)). Sie verdanken ihren Namen der zahllosen Flecken und Absonderungen ihrer Haut. (Witcher 3: Wild Hunt)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Flecke</i> + Fugenelement <i>-n</i> + Substantiv <i>Wicht</i>

Anwendungsbeispiel	<i>Die beste Verteidigung gegen Fleckenwichte besteht in Ruhe und Stille.</i> – Abhandlungsfragment über Fleckenwichte von Roderick Giligan (Witcher 3: Wild Hunt)
--------------------	--

Dies ist ein stilistischer Begriff und ein Okkasionalismus, da er eine spezielle Art von Wichten, die mit Flecken bedeckt sind, beschreibt und die nur in diesem Spiel und in keinem anderen Medium vorkommt. Der Begriff (damit auch die Kreatur) erscheint nicht einmal in anderen *Witcher*-Spielen oder Büchern von Andrzej Sapkowski. Wie der einfache Begriff *Wicht*, hat der Begriff *Fleckenwicht* auch keine sprachlichen Besonderheiten bezüglich des Geschlechts.

(4) das Gruftweib, -, -er	
Definition	Gruftweiber sind weibliche Nekrophagen, die auch vor Lebenden keinen Halt machen, wenn sie nur hungrig genug sind. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Gruft</i> + Substantiv <i>Weib</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Wenn es nur Ghule sind, die sie erschnüffeln, mag es ja gehen – die fressen sich einfach voll und ziehen weiter. Aber wenn es – mögen es die Götter verhüten – ein Gruftweib ist, das da fressen kommt, dann nehmen die Probleme kein Ende.</i> – Jacques de Villepin, Akademie von Oxenfurt (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff ist auch stilistisch verwendet und beschreibt eine weibliche untote Kreatur, die sich sowohl von Lebenden als auch von Toten ernährt und um die Gräfte herumstreift. Dieser Begriff wird in keinem anderen Kontext außerhalb der *Witcher*-Welt verwendet, weshalb er in dieser Arbeit als Okkasionalismus eingestuft wird. Außerdem gibt es auch keine bekannten männlichen Versionen dieser Kreatur.

(5) die Moderhaut, -, ä-e

Definition	Moderhäute sind verwesende untote Kreaturen. Sie zählen zu den Nekrophagen, die wie wandelnde Leichen ohne Haut aussehen. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Possessivkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Moder</i> + Substantiv <i>Haut</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Natürlich stinken sie. Dachtet du, sie heißen Moderhäute, weil sie nach Rosen duften?</i> – Vesemir, Hexer der Wolfsschule ⁴⁴ (Witcher 3: Wild Hunt)

Ein anderer Begriff, der als Okkasionalismus klassifiziert wird, da er für stilistische Zwecke verwendet wird, um eine untote Kreatur zu beschreiben, die nur in der Witcher-Welt existiert. Das Geschlecht dieser Kreatur kann im Spiel nicht bestimmt werden, weshalb alle von denen einfach als *Moderhäute* bezeichnet werden.

(6) der Nebling, -s, -e	
Definition	Neblinge sind Nekrophagen und magische Wesen, die während der Sphärenkonjunktion auf den Kontinent gelangt sind. Sie halten sich überwiegend in Nebeln und Sümpfen. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Substantiv <i>Nebel</i> (Endung <i>-el</i> wird weggelassen) + Suffix <i>-ling</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Nebel ist der Feind des Reisenden. Im Wald lässt er ihn den Weg verlieren, auf See schickt er ihn in die Klippen. Doch solche Gefahren sind nichts im Vergleich zu den Monstern, die als Neblinge bekannt sind und die bisweilen in Nebelbänken lauern.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

⁴⁴ Auch ein Neulexem (Determinativkompositum: Substantiv *Wolf* + Fugenelement *-s* + Substantiv *Schule*), das eine der sechs Hexerschulen (andere sind: Bärenschnule Greifenschnule, Katzenschnule, Mantikorschule und Vipernschnule – alle Neulexeme und Determinativkomposita) bezeichnet, die Hexer unter dem Emblem des Wolfes ausbilden. Geralt von Rivia ist auch Teil der Wolfsschnule.

Diese Kreatur wird auch mit einem stilistischen Begriff benannt, der eine im Nebel lebende Kreatur wie diese impliziert und mit dem Suffix *-ling* begleitet wird, das eine abwertende Konnotation trägt. Da es sich um eine magische Kreatur handelt, ist sie geschlechtslos und daher gibt es auch keine sprachlichen Besonderheiten in dieser Angelegenheit. Da sowohl das Vorkommen der Kreatur als auch des Begriffs auf die Witcher-Welt beschränkt ist, wird der Begriff als Okkasionalismus eingestuft.

(7) der Platzer, -s, -	
Definition	Platzer sind die größeren Verwandten von Moderhäuten (siehe Begriff (5)), aber bedeckt mit blutigen Knochendornen über ihren ganzen Körper. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des Verbs <i>platzen</i> + gebundenes Morphem <i>-er</i> am Stamm
Anwendungsbeispiel	<i>Platzer fressen meist unterirdische Wesen, aber wenn sie einen lebenden Menschen riechen, können sie in wenigen Augenblicken aus der Erde hervorbrechen und ihn anfallen.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Die Wortbildung des Namens dieser Kreatur ist auch stilistisch und spielt auf die Fähigkeit dieser Kreatur an, Dinge mit ihren Körperdornen zu platzen. Da der Begriff nicht in anderen Medien vorkommt und auch eine Kreatur beschreibt, die mit der Kreatur verwandt ist, die ebenfalls mit einem Okkasionalismus beschrieben wird, der nirgendwo vorkommt (außer in der Witcher-Welt), wird dieser Begriff auch als Okkasionalismus eingestuft.

(8) der Wassermann, -s, ä-er	
Definition	Wassermänner sind Wasserkreaturen. Sie zählen zu den Nekrophagen und sind furchterregende Schreckgestalten, die bei der bloßen Berührung die Blattern übertragen. (Witcher-Gamepedia)

Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Wasser</i> + Substantiv <i>Mann</i> ; Bedeutungsverlagerung: verschobene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Tatsächlich muss man schon blind oder sturzbetrunken sein, um die verrottete, nach Aas stinkende Behausung eines Wassermanns für ein gemütliches Heim und das grässliche Weib selbst für ein unschuldiges altes Mütterchen zu halten.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff bezeichnet normalerweise ein Sternzeichen im Horoskop oder einen mythologischen männlichen Wassergeist⁴⁵. In Anbetracht dessen kann er als Neologismus mit einer erweiterten Bedeutung im Kontext dieses Spiels betrachtet werden, in dem er einen amphibischen Zombie darstellt. Eine ähnliche Kreatur erscheint im Fantasie-Film *Shape of Water* (2017), aber sie ist kein Zombie. Darüber hinaus hat der Wassermann aus der Witcher-Welt auch eine weibliche Version, die im nächsten Absatz analysiert wird. Sie werden getrennt analysiert, weil sie weder vollständig dieselben Kreaturen noch Begriffe sind.

(9) das Wasserweib, -s, -er	
Definition	Ein Wasserweib ist die weibliche und anscheinend gefährlichere Verwandte des Wassermanns. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Wasser</i> + Substantiv <i>Weib</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Die Leute sagen, Wasserweiber seien mit Ertrunkenen verheiratet. Wenn das wahr ist, ist es kein Wunder, dass sie so garstige Luder sind.</i> – Shemhel von Dregsdon (Witcher 3: Wild Hunt)

⁴⁵ Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Wassermann>.

Der Begriff *Wasserweib* beschreibt technisch nicht nur eine weibliche Version des Wassermanns, sondern auch eine gefährlichere und häufiger erscheinende Version dieser Kreatur. Im Gegensatz zum Begriff *Wassermann* erscheint der Begriff *Wasserweib* nicht im offiziellen Wörterbuch der deutschen Sprache, obwohl er in der Fantasie-Literatur Auftritte hat, wie z. B. im Buch *Die Insel der Einsamen* (2016) von Paul Keller. Deshalb wird er als Neologismus klassifiziert. Er wird jedoch nicht in genau demselben Zusammenhang in der Literatur wie in diesem Spiel verwendet, sondern meistens als Bezeichnung einiger Arten von (häufig böartigen) Sirenen.

(10) der Wicht, -es, -e	
Definition	Die Wichte sind untote Kreaturen, die wie lebende Skelette mit etwas Haut auf den Knochen aussehen und auf Friedhöfen leben. Sie scheinen keine freundlichen Kreaturen zu sein, aber sie sind nur aggressiv, wenn man in ihr Territorium eindringt. (Witcher 3: Wild Hunt)
Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Simplex
Beschreibung der Bildung	Bedeutungsverlagerung: verschobene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Die Toten schätzen angeblich die Stille. Davon weiß ich nichts, aber auf Wichte trifft es eindeutig zu.</i> – Heinrich von Grott (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff *Wicht* beschreibt im Kontext dieses Spiels eine relativ ruhige und nicht feindliche untote Kreatur, die auf dem Friedhof lebt und daher als Neologismus mit einer verschobenen Bedeutung angesehen werden kann. Der Begriff wird in einem ähnlichen Zusammenhang auch in einigen anderen Fantasie-Werken verwendet, unter anderem in der fortlaufenden Fantasie-Saga *Das Lied von Eis und Feuer* (1996 -) von George R. R. Martin und ihrer Adaption in Form der Fernsehserie *Spiel der Throne* (2011 – 2019).

(11) der Zemetaur, -s, -en	
Definition	Der Zemetaur ist der mächtigste unter den Nekrophagen und wird manchmal als der wahre König von Necropolis

	bezeichnet. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Kofferwort; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Kontamination und Entlehnung aus dem Englischen (Substantiv <i>cemetery</i> „Friedhof“ + Substantiv <i>taurus</i> „Stier“)
Anwendungsbeispiel	<i>Über Ghule und Graveir wurde viel geschrieben, da sie Kreaturen sind, denen gewöhnliche Leute in Zeiten des Krieges oder auf Friedhöfen oft begegnen können. Zemetauren sind selten, aber wenn sie in einem Gottesacker erscheinen, übernehmen sie ihn. –</i> Tagebucheintrag (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff wird aus dem Englischen übernommen und an die deutsche Rechtschreibung angepasst. Diese Kreatur ist ausschließlich männlich und das wird auch gezeigt, indem der *Stier* (statt *Kuh* oder *Färse*, die weibliche Version des betreffenden Tiers) in der Wortbildung ausgewählt wird, um es stilistisch darzustellen. Der Begriff *Friedhof* erscheint auch als stilistisches Element und repräsentiert die Gewohnheit dieses Tieres, die Friedhöfe zu durchstreifen. Der mögliche Grund für die Entlehnung ist vermutlich Euphonie und für die Kontamination vermutlich Sprachökonomie. Da der Begriff und die Kreatur in keinem anderen Medium vorkommen, wird der Begriff als Okkasionalismus klassifiziert.

6.7. Themenbereich: Ogroide

Der Begriff *Ogroid*, bzw. *Ogroide* (im Plural) ist ein Kunstwort (wahrscheinlich inspiriert von dem Wort und der Kreatur *Oger*), bzw. eine Wortneuschöpfung, dass eine Kategorie der menschenfressenden Ungeheuer bezeichnet.

	(1) der Eisriese, -n, -n
Definition	Der Eisriese ist eine große, trollähnliche Kreatur, die auf einer kalten, geheimnisvollen Insel von Skellige lebt. (Witcher-Gamepedia)

Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Eis</i> + Substantiv <i>Riese</i> ; Bedeutungsverlagerung: verengte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Ich bin einmal im Leben geflohen und zwar vor einem Eisriesen. Und weißt du was? Ich schäme mich kein bisschen.</i> – Rasmus Kvaalkje, Rudersmann vom Clan Tordarroch (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff wird in der Sprache mit unterschiedlichen Bedeutungen verwendet, obwohl es sich laut Duden um einen gehobenen Begriff handelt, der einen riesigen eisbedeckten Berg bezeichnet⁴⁶. Im Kontext dieses Spiels spielt der Begriff jedoch eher auf die Eisriesen aus der nordischen Mythologie an, bezeichnet jedoch einen üblichen Riesen, der in den eiskalten Regionen der Spielwelt lebt (daher auch das Kompositum). Es sind keine weiblichen Versionen dieser Kreatur im Spiel bekannt, aber da der Begriff in ähnlichen Kontexten auch außerhalb dieses Spiels vorkommt, wird er als Neologismus mit einer verengten Bedeutung klassifiziert.

(2) der Eistroll, -s, -e	
Definition	Eistrolle sind buchstäblich Trolle, die mit Eisbrocken bedeckt und an das Leben in kalten Gegenden angepasst sind. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neulexem; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Eis</i> + Substantiv <i>Troll</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Unser Winter ist kalt, der Frost macht vor deinen Füßen nicht Halt, der Schnee fällt und verdeckt den Grund, die Eistrolle erwachen und nun geht's rund!</i> – Volkslied aus dem nördlichen Kaedwen (Witcher 3: Wild Hunt)

Trolle sind wiederkehrende Kreaturen im Fantasie-Genre. Viele ihrer Variationen kamen jedoch später, weshalb die Namen dieser Variationen noch immer als Neologismen gelten, obwohl sie immer häufiger vorkommen. Eine dieser

⁴⁶ Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Eisriese>.

Variationen ist der Eistroll, und die Wortbildung des Begriffs spielt eine ziemlich klare Anspielung auf die Art der betreffenden Kreatur. Eines der ersten Vorkommen dieses Begriffs war zur Bezeichnung einer Kreatur im Videospiel *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), die dem Eistroll aus diesem Spiel ähnelt. Außerdem kommen die beiden nur in männlicher Form vor, obwohl es keine bekannten Besonderheiten auch bei der Benennung gewöhnlicher weiblicher Trolle in der Wortbildung gibt (nicht einmal durch das Suffix *-in*, das übliche Suffix für Feminina), selbst in den Medien, in denen sie vorkommen (z. B. *World of Warcraft*).

(3) der Felstroll, -s, -e (auch: <i>der Steintroll, -s, -e</i>)	
Definition	Die häufigste Art von Trollen im Spiel. Sie sind hässliche und schwachsinnige Monster, die wie Felsbrocken mit Extremitäten und einem Gesicht aussehen. (vgl. <i>Witcher-Gamepedia</i>)
Lexemtyp	Neologismen; Neulexeme; Determinativkomposita
Beschreibung der Bildung	Felstroll: Substantiv <i>Fels</i> + Substantiv <i>Troll</i> Steintroll: Substantiv <i>Stein</i> + Substantiv <i>Troll</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Wenn man beim Wandern auf einen sich fortbewegenden Felsen stößt, sollte man ja nicht denken, die Augen würden einem einen Streich spielen. Stattdessen sollte man sein Schwert ziehen – denn man steht einem Felstroll gegenüber.</i> – Bestiarium (<i>Witcher 3: Wild Hunt</i>)

Dieser Begriff beschreibt eine andere Variation des Trolls. Diese Art von Troll wird manchmal auch *Steintroll* genannt, aber da das Wort *Stein* ein Synonym des Worts *Fels* ist, besteht keine Notwendigkeit, die beiden getrennt zu analysieren. Eine ähnliche Kreatur mit demselben Namen erscheint auch im Videospiel *Niffelheim* (2016), weshalb der Begriff als Neologismus angesehen wird.

(4) der Nekker, -s, -	
Definition	Die Nekker sind kleine männliche Monster mit langen Armen und drei scharfen Krallen an den Händen. Ihr Kopf

	ist kahl und ihr Gesicht flach ohne Nase. Außerdem haben sie auch ein riesiges Maul mit scharfen Zähnen und einen massiven Hals. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex; Fremdwort ⁴⁷
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Niederländischen
Anwendungsbeispiel	<i>Seid vorsichtig, Leute, unter der Brücke hausen Nekker. Wenn ihr die Brücke überquert, ohne langsamer zu werden und anzuhalten, passiert nichts. Sollte an eurem Wagen aber eine Achse brechen und ihr hängt dort draußen fest... Nun, dann schließt ihr besser die Augen und betet zu Melitele.</i> – Kurt Hammerbach, Stadtwache in Vengerberg (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieses Fremdwort wird als Okkasionalismus klassifiziert, da es in diesem Zusammenhang nur in diesem Spiel und nirgendwo anders vorkommt. Die mögliche Inspiration für seinen Namen könnte die stilistische Ableitung des niederländischen Wortes für Hals (*nek*) sein, da die Kreatur einen massiven Hals hat.

6.8. Themenbereich: Relikte

Die Kreaturen, die *Relikte* genannt werden, werden so genannt, weil sie alte Wesen sind und auch sehr selten, da nur wenige von ihnen überlebt haben.

(1) der Bies, -, -	
Definition	Als Bies wird eine geschlechtslose Kreatur bezeichnet, die aus einer magisch beeinflussten Kreuzung aus Bär und Wildschwein entsteht. Es handelt sich um ein massiges Ungeheuer mit Geweih, das eigentlich wie ein Wer-Hirsch aussieht. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex; Fremdwort

⁴⁷ In Teilen der Niederlande ist der Nekker ein Wasserteufel, bzw. eine böse Fee aus Flüssen und Teichen. (vgl. <https://witcher.fandom.com/wiki/Nekker> Stand am 16/03/2020).

Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Polnischen ⁴⁸
Anwendungsbeispiel	<i>Mit großem Bedauern muss ich Euer Gnaden mitteilen, dass Euer Gnadens Sohn bei der Jagd auf ein Bies gefallen ist. Er war auf der Stelle tot, wie auch sein Knappe, sein Führer, seine Treiber, seine Bauerngefolgschaft und seine Hunde.</i> – Kavin Jell, Verwalter des Anwesens der Villepins bei Wyzima (Witcher 3: Wild Hunt)

Hierbei handelt es sich um eine direkte Entlehnung des Begriffs, der in der polnischen Originalversion des Spiels als Name dieser Kreatur verwendet wird. Da jedoch weder die Kreatur noch der Begriff in anderen Medien vorkommen, wird der Begriff als Okkasionalismus im Deutschen klassifiziert.

(2) der Brüllaffe, -n, -n	
Definition	Diese Kreatur ist kein echter Affe, sondern ein heulendes Monster, das eigentlich mit den oben genannten Spezies von Bies verwandt ist. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neubedeutung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Verb <i>brüllen</i> + Substantiv <i>Affe</i> am Stamm Bedeutungsverlagerung: übertragene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Brüllaffe war ein schrecklicher Gegner. Jeder seiner Streiche war tödlich und ohne starke Rüstung oder das Quen-Zeichen war man verloren. Vor allem den Ansturm galt es zu vermeiden. Am besten war es, das Monster von der Seite anzugreifen.</i> – Geralt von Rivia, Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

⁴⁸ Der Name der Kreatur in der Originalversion des Spiels ist auch *bies* und ist vom Namen eines Dämons, bzw. bösen Geistes, aus der slawischen Mythologie inspiriert (vgl. Witcher-Gamepedia. URL: <https://hexer.gamepedia.com/Bies>) (Stand am 27/03/2020). Aufgrund dieses etymologischen Hintergrunds erhielt der Begriff außerdem eine modernere Bedeutung von *Wut* in verschiedenen slawischen Sprachen (einschließlich des Kroatischen – *bijes*).

Diese Kreatur erhält auch den Namen des Primaten (wahrscheinlich metaphorisch) in der polnischen Originalversion (*Wyjec*) sowie in englischer Sprache (*Howler*). Der Begriff in diesem Zusammenhang und mit dieser Bedeutung kommt ausschließlich in diesem Spiel vor, weshalb der Begriff als Okkasionalismus mit einer übertragenen Bedeutung in diesem Zusammenhang angesehen wird.

(3) der Glumaar, -s, -e	
Definition	Die Glumaare sind riesige, abscheuliche, geschlechtslose und blinde unterirdische Monster, die wenig Kontakt mit der Oberwelt haben. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex
Beschreibung der Bildung	Wortneuschöpfung
Anwendungsbeispiel	<i>Glumaare verbringen den größten Teil ihres Lebens tief unter der Erde und pflegen mit der Oberwelt keinerlei Kontakt. Manchmal allerdings kommen sie doch nach oben und verschlingen sämtliche Menschen in Reichweite.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieses Monster sollte ursprünglich *Scharley* heißen, nach der Figur aus Sapkowskis Büchern, die auch von einer Figur aus der slawischen Mythologie inspiriert wurde. Nur die polnische Version des Spiels enthält noch die Ursprungsidee, da dieses Monster dort *szarlej* heißt, genauso wie in der Buchvorlage⁴⁹. Für die deutsche Lokalisierung wurde der Namensbezug jedoch verworfen und stattdessen eine Wortneuschöpfung verwendet, die als Okkasionalismus klassifiziert wird, da der Begriff *Glumaar* (in irgendeinem Zusammenhang) nirgendwo anders vorkommt.

(4) der Götting, -s, -e	
Definition	Ein Götting ist eine kleine (meist nicht-feindliche) magische Kreatur von der Statur eines Menschenkindes, nur mit großen, leuchtenden gelben Augen und einer blassen bläulichen Haut. (Witcher-Gamepedia)

⁴⁹ Vgl. Witcher-Gamepedia. URL: <https://hexer.gamepedia.com/Glumaar> (Stand am 28/03/2020).

Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Substantiv <i>Gott</i> mit dem Ablaut <i>ö</i> + Suffix <i>-ling</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Göttlinge schätzen den Frieden und die Ruhe. Wenn in einem Dorf, über das ein Göttling wacht, irgendwann zu viele Menschen leben oder die Bevölkerung die alten Bräuche vergessen hat, verlässt er seinen Bau für immer und zieht an einen anderen Ort.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff *Göttling* ist eine Ableitung von dem Substantiv *Gott*, das eine göttliche Kreatur impliziert, und das Suffix *-ling*, das, wie schon festgelegt wurde, normalerweise eine abwertende Konnotation trägt, aber in diesem Fall wird es wahrscheinlich verwendet, um ein Substantiv zu bilden, das dem Substantiv *Gott* ähnelt, aber nicht genau *Gott* oder eventuell einen minderen *Gott* (metaphorisch) bezeichnet. Der Name der Kreatur in einigen anderen Versionen des Spiels basiert ebenfalls auf Ableitungen des Wortes *Gott*, einschließlich der englischen Lokalisierung (*God – Godling*) und der ursprünglichen polnischen Version (*Bóg – Bożatko*). Die möglichen Inspirationen für den Namen sind wahrscheinlich die Eigenschaften dieser Kreatur, über Tiere und Menschen zu wachen und sich um die Natur zu kümmern, ohne gesehen zu werden. In der Wortbildung gibt es keine Besonderheiten in Bezug auf das Geschlecht von Göttligen, aber sie erhalten menschliche Eigennamen (z. B. *Hansi* ist der Name eines männlichen und *Sarah* der Name einer weiblichen Göttling aus dem Spiel). Der Begriff *Göttling* erscheint nur als Nachname in der Sprache und taucht in diesem oder ähnlichen Zusammenhängen jedoch in keinem anderen Medium auf, weshalb er als Okkasionalismus klassifiziert wird.

(5) die Muhme, -, -n	
Definition	Mysteriöse weibliche Kreaturen, die unnatürliche magische Kräfte besitzen. Es gibt drei bekannte Muhmen (Schwestern – die Flüsterin, die Brauerin und die Weberin) im Spiel. (vgl. Witcher-Gamepedia)

Lexemtyp	Okkasionalismus; Neubedeutung; Simplex
Beschreibung der Bildung	Bedeutungsverlagerung: verschobene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>In den einsamen Ecken unserer Welt gibt es Kreaturen, die älter sind als Menschen, als Akademien und Magier und sogar als Elfen oder Zwerge. Die Muhmen aus dem Buckelsumpf gehören dazu. Niemand kennt ihre wahren Namen oder weiß, um was für Geschöpfe es sich bei ihnen genau handelt.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff, der zum Benennen dieser Kreatur dient, ist eigentlich ein Archaismus in der deutschen Sprache, bzw. eine veraltete Bezeichnung für *Tante*⁵⁰, was auch auf das Alter und das Geschlecht dieser Kreatur stilistisch hinweist, sowie auf die Verwandtschaft einzelner Muhmen. Erwähnenswert ist auch, dass dieser Begriff suggestiver und mehrdeutiger als der ursprüngliche polnische Begriff, der zum Benennen dieser Kreatur verwendet wurde – *wiedźma* (*wiedźmy* im Plural) – was „Hexe“ bedeutet. Die drei bekannten Muhmen aus dem Spiel sind Schwestern, deren Eigennamen eigentlich Ableitungen sind, die von den Verben stammen, die ihre individuellen Persönlichkeiten am besten beschreiben: die Flüsterin (Konversion des Verbs *flüstern* + Femininsuffix *-in* am Stamm), die Brauerin (Konversion des Verbs *brauen* + Ableitungssuffix *-er* am Stamm + Femininsuffix *-in*) und die Weberin (Konversion des Verbs *weben* + Ableitungssuffix *-er* am Stamm + Femininsuffix *-in*). Da der Begriff *Muhme* in diesem Zusammenhang nur in diesem Spiel vorkommt, wird er als Okkasionalismus klassifiziert.

(6) der Silvan, -s, -e	
Definition	Silvane zählen zu den intelligenten, männlichen, humanoiden Wesen. Sie sind pflanzenfressende Waldkreaturen, die hervorquellende Augen, einen Ziegenbart, haarige Beine sowie einen Schwanz mit einem buschigen Ende haben und tragen zwei Ziegenhörner auf ihrem Kopf. (vgl. Witcher-Gamepedia)

⁵⁰ Vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Muhme>.

Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Simplex; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Lateinischen (nach <i>Silvanus</i> , der Gottheit des Waldes in der römischen Mythologie ⁵¹); Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Silvane sind grausam, gierig und verräterisch. Dennoch ziehe ich sie den Dh'oine</i> ⁵² vor. – Yaevinn, legendärer Kommandant der Scoia'tael (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff *Silvan* wird normalerweise als männlicher Eigenname des lateinischen Ursprungs im Deutschen verwendet, der etwa *der aus dem Wald* bedeutet⁵³. Das ergibt Sinn, da die Kreatur männlich und vom römischen Gott des Waldes inspiriert ist, bezeichnet jedoch keine Gottheit. Eine ähnliche Variante dieser Kreatur mit dem gleichen Namen kommt auch im Videospiel *Smite* (2014) vor. Daher wird der Begriff als Neologismus klassifiziert.

(7) der Tschort, -s, -s	
Definition	Die Tschorts sind kleinere Verwandte der Bies (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Polnischen ⁵⁴
Anwendungsbeispiel	<i>Tschorts sind kleiner als Bies, das stimmt. Aber sie sind immer noch groß genug, um zu töten.</i> – Agnes Diestel, Kräuterfrau (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff ist die deutsche Naturalisation des ursprünglichen polnischen Begriffs *czart*. Unter Berücksichtigung der Etymologie des Wortes (siehe Fußnote 55) würde man annehmen, dass es um ein Synonym für den zuvor analysierten Begriff und die Kreatur *Bies* handelt. Die beiden sind jedoch nur miteinander verwandt, aber nicht

⁵¹ Vgl. Witcher-Gamepedia. URL: <https://hexer.gamepedia.com/Silvan> (28/03/2020).

⁵² Elbischer Ausdruck der Scoia'tael-Elfen für *Menschen*.

⁵³ Duden. URL: <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/Silvan>.

⁵⁴ Der Name dieser Kreatur in der Originalversion des Spiels ist *czart* und das Wort *czart* ist ursprünglich ein Synonym des Wortes *bies*, zumindest im Sinne des Dämons aus der slawischen Mythologie. (vgl. Witcher-Gamepedia. URL: <https://hexer.gamepedia.com/Tschort>) (Stand am 27/03/2020).

dieselbe Kreatur. Genau wie der Begriff *Bies* wird auch dieser als Okkasionalismus klassifiziert.

(8) der Waldteufel, -s, -	
Definition	Waldteufel sind humanoide, ausschließlich männliche Kreaturen der Wälder mit großen Krallen. Sie sind klein, hässlich, menschenähnlich und von graugrüner Hautfarbe. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubezeichnung; Determinativkompositum
Beschreibung der Bildung	Substantiv <i>Wald</i> + Substantiv <i>Teufel</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Waldteufel gebieten über bestimmte Pflanzen und sind untrennbar mit ihnen verbunden.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Die Wortbildung dieses Begriffs macht relativ deutlich, was er impliziert. Es ist auch eine Kreatur, deren Variationen immer wieder im modernen Fantasie-Genre vorkommen. Eines der ersten (wenn nicht auch das erste) Vorkommen dieser Kreatur war im Videospiel *Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996). Damals wurde jedoch der Begriff *Zweigling* (explizite Derivation: Substantiv *Zweig* + Suffix *-ling*) verwendet und erschien immer wieder unter diesem Begriff auch in den späteren Ergänzungen der *Elder Scrolls*-Reihe (1996 – 2014) von Videospielen. Eines der ersten Vorkommen des Begriffs *Waldteufel* in diesem Zusammenhang wurde in der Literatur registriert, z. B. in *Drachen und Sirenen* (2010) von Bernd Roling. Deshalb wird der Begriff als Neologismus klassifiziert.

6.9. Themenbereich: Vampire

(1) der Alp, -s, -e	
Definition	Die Alpe stellen eine Klasse von Gestaltwandlern und Vampiren dar, die normalerweise die Form einer Frau im Spiel annehmen. Sie können sich jedoch auch in Tiere verwandeln. Üblicherweise schlafen sie ihre Beute ein,

	indem sie eine somniferöse Substanz injizieren, die Albträume verursacht. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung ⁵⁵ ; Simplex
Beschreibung der Bildung	Bedeutungsverlagerung: übertragene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Im Kampf legen Alpe übernatürliches Tempo und eine sogar für Vampire beachtliche Ausdauer an den Tag. Sie erfordern höchste Präzision beim Führen des Schwertes, da sie auch die Kunst des Ausweichens beherrschen.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff, der diesen Vampir bezeichnet, stammt wahrscheinlich aus dem Wort *Alptraum* und der Tatsache, dass die Kreatur die Fähigkeit hat, tatsächliche Alpträume zu verursachen. Obwohl die physische Form dieser Kreatur normalerweise als Frau dargestellt wird, ist ihre wahre Form unbekannt und der Begriff, der verwendet wird, um sie zu benennen, ist immer Maskulinum. Da das Wort *Alp* mit Bezug auf eine ähnliche vampirische Kreatur auch in der Literatur, bzw. dem Buch *Encyclopedia of Vampire Mythology* (2017: 17-18) von Theresa Bane, vorkommt, wird der Begriff als Neologismus angesehen.

(2) die Bruxa, -, -e	
Definition	Die Bruxa ist eine gefährliche Vampirin und unglaublich wendige, stahlresistente Manipulatorin, die jeden Mann nach ihrem Willen beugen kann. (vgl. Witcher Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex; Fremdwort ⁵⁶
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus Portugiesischem
Anwendungsbeispiel	<i>Man kann Bruxae mit einem Pfahl töten. Falls er die Länge einer Deichsel hat.</i> – Gwint ⁵⁷ -Karte (Witcher 3: Wild Hunt)

⁵⁵ Es lässt sich annehmen, dass die Inspiration für den Namen ein gespenstisches, koboldhaftes Wesen mit demselben Namen aus dem germanischen Volksglauben war (vgl. Duden. URL: https://www.duden.de/rechtschreibung/Alb_Last_Bedruckung_Wesen#Bedeutung-2.)

⁵⁶ Inspiriert von *Bruxa* (auch: *Bruxsa*), einer Art Vampirin und Hexe aus den portugiesischen Legenden. (vgl. Witcher Wiki. URL: <https://witcher.fandom.com/wiki/Bruxa> (Stand am 29/03/2020)).

Diese Kreatur wird in allen Lokalisierungen des Spiels (sowie in der Originalversion) grundsätzlich gleich benannt, eventuell mit geringfügigen phonetischen oder grafischen Abweichungen. Es handelt sich um ein fremdes Femininum und es sind keine sprachlichen Besonderheiten bekannt. Dieser Begriff und diese Kreatur erscheinen in diesem Zusammenhang jedoch anscheinend nicht in anderen Medien (außer als Bezeichnung für einen bestimmten Typ von Hexen), weshalb der Begriff als Okkasionalismus klassifiziert wird.

(3) der Ekimma, -s, -en	
Definition	Der Ekimma ist ein niederer Vampir ähnlich wie Flatterer. Ekimmen sind bösartiger und haben stark ausgeprägte animalische Verhaltensweisen. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Sumerischen ⁵⁸
Anwendungsbeispiel	<i>Pah, da muss man keine Angst haben. Ekimmen sind nur übergroße Fledermäuse.</i> - Letzte Worte einer unbekanntes Stadtwache (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff *Ekimma* ist eine Entlehnung, die einen ausschließlich männlichen Vampir im Spiel bezeichnet, weshalb es sich um ein Maskulinum handelt. Es sind keine zusätzlichen Besonderheiten bezüglich dieses Begriffs bekannt, außer dass die Endung *-a* bei der Bildung des Plurals dieses Begriffs (*Ekimmen*) weggelassen wird, im Gegensatz zum vorherigen Begriff *Bruxa* (*Bruxae* im Plural). Da der Begriff in diesem Zusammenhang in keinem anderen Medium vorkommt, wird er als Okkasionalismus eingestuft.

⁵⁷ *Gwint* ist auch ein Neulexem, bzw. ein Lehnwort aus dem Polnischen. Das Wort bezeichnet ursprünglich eine Flasche alkoholisches Getränks im Polnischen. Allerdings ist *Gwint* als Neologismus der Name eines Kartenspiels in *Witcher 3: Wild Hunt*, das in Tavernen gespielt wird. Es ist eigentlich ziemlich populär geworden und wird heute sogar in der realen Welt gespielt.

⁵⁸ Inspiriert von *Ekimmu* (auch: *Edimmu*), einem Dämon aus der sumerischen Religion. Sie wurden als Geister derer vorgestellt, die nicht richtig begraben wurden und die den Anfalligen und den Schlafenden das Leben raubten. (vgl. Witcher-Gamepedia. URL: <https://witcher.gamepedia.com/Ekimma> (Stand am 29/03/2020).

(4) der Flatterer, -s, -	
Definition	Die Flatterer sind niederere bestialische, männliche Vampire. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des Verbs <i>flattern</i> + gebundenes Morphem <i>-er</i> am Stamm
Anwendungsbeispiel	<i>Im Vergleich zu anderen Vampiren sind Flatterer nur mäßig intelligent. Dafür spricht gerade auch die hirnlose Wut, mit der sie sich geradezu zwanghaft auf jedes schwächere Wesen stürzen müssen.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff wird symbolisch und stilistisch verwendet, um diesen Vampir zu benennen, da er dazu neigt, mit seinen fledermausartigen Flügeln zu flattern. Ironischerweise können sie aufgrund des Gewichts ihres Körpers nicht wirklich fliegen. In der polnischen Originalversion ist der Name dieser Kreatur *fleder*, was eigentlich eine Wortneuschöpfung ist, die anscheinend keine echte Bedeutung hat, sowie in der englischen Lokalisierung. Da weder der Begriff noch eine ähnliche Kreatur in keinem anderen Medium vorkommen, wird der Begriff als Okkasionalismus eingestuft.

(5) der Garkin, -s, -s	
Definition	Garkins sind männliche Vampire und die schmutzigsten der Spezies Vampire. Sie trinken, wie alle Vampire, Blut, werden aber auch von frischem Fleisch und sogar von Kadavern angezogen. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex
Beschreibung der Bildung	Wortneuschöpfung
Anwendungsbeispiel	<i>Bevor man einen Garkin packt, sollte man den Trank Schwarzes Blut konsumieren und sich mit Vampiröl rüsten.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff *Garkin* ist eine Wortneuschöpfung, dass manchmal als Eigenname in der Sprache vorkommt, aber anscheinend keine bekannte Bedeutung hat. Außerdem ruft der Begriff auch keine ersichtlichen Assoziationen hervor. Es gibt eine Kreatur mit diesem Namen im Online-Spiel *Iruna* (2008), die jedoch in keiner Weise mit der Kreatur in den *Witcher*-Spielen verbunden ist. Der Begriff erscheint nicht einmal in Sapkowkis Büchern, sondern nur im ersten und dritten Spiel. Da der Begriff außerhalb dieser Spielwelt keine ähnliche Bedeutung hat, wird er als Okkasionalismus eingestuft.

(6) der Katakane, -s, -e	
Definition	Katakane sind höhere männliche Vampire. Sie zeigen menschliche Verhaltensweisen und verfügen über Denkvermögen. (vgl. <i>Witcher-Gamepedia</i>)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Simplex
Beschreibung der Bildung	Wortneuschöpfung
Anwendungsbeispiel	<i>Melitele, Große Mutter, beschütze uns vor dem Bösen, vor unreinen Teufeln und verdorbenen Dämonen und vor allem vor den Fängen von Katakane und Nosferatu... –</i> Auszüge aus einem Gebet (<i>Witcher 3: Wild Hunt</i>)

Die Diskussion über diesen Begriff ähnelt der Diskussion über den vorherigen Begriff. Dieser Ausdruck ist auch eine Wortneuschöpfung, die einen männlichen Vampir bezeichnet und die weder keine ersichtlichen Assoziationen hervorruft noch bekannten Inspirationen hat. Der Begriff taucht in diesem Zusammenhang auch nirgendwo anders auf, weshalb er als Okkasionalismus klassifiziert wird.

(7) der Protoflatterer, -s, -	
Definition	Protoflatterer sind die überlegenen Spezies der Flatterer, welche aus der Welt der höheren Vampire in die unsere kamen. (<i>Witcher-Gamepedia</i>)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Konfixkompositum
Beschreibung der Bildung	Konfix <i>Proto-</i> + Substantiv <i>Flatterer</i>
Anwendungsbeispiel	<i>Protoflatterer interagieren kaum mit der äußeren Welt. Sie</i>

	<i>haben die Höhle des Unsichtbaren praktisch nie verlassen, weil die Atmosphäre dort ihrer Heimatwelt recht ähnlich ist. – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)</i>
--	---

Die Wortbildung dieses Begriffs impliziert eindeutig, dass er eine besondere Variation eines zuvor analysierten Flatterers beschreibt. Wie das Wortbildungselement *Proto-*, das ein Konfix griechischer Herkunft ist (bedeutet „erster“, „vorderster“ oder „wichtigster“⁵⁹), impliziert, beschreibt dieser Ausdruck eine überlegene Version eines Flatterers. Genau wie der Begriff *Flatterer* ist auch dieser Begriff ein Okkasionalismus.

6.10. Themenbereich: Verfluchte Wesen

(1) das Archespor, -es, -en	
Definition	Archesporen sind verfluchte Pflanzen, die wie hässliche Riesenblumen aussehen, die an den außergewöhnlich grausamen und blutdürstigen Sonnentau gemahnen. (Witcher 3: Wild Hunt)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neubedeutung; Konfixkompositum
Beschreibung der Bildung	Konfix <i>Arche-</i> + Substantiv <i>Spor</i> ; Bedeutungsverlagerung: verschobene Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Einem landläufigen Glauben zufolge sind Archesporen verfluchte Pflanzen, die in Boden gedeihen, der mit dem Blut von Sterbenden gedungt wurde. – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)</i>

Der Begriff *Archespor* ist ein Konfixkompositum, das eine Zellschicht in der Biologie bezeichnet, „aus der entwicklungsgeschichtlich die Sporen der Moose und Farne sowie die Pollen der höheren Pflanzen hervorgehen“⁶⁰. Im Kontext des Spiels wird der Begriff jedoch für die Benennung einer verfluchten Pflanze verwendet, aber kommt mit dieser verschobenen Bedeutung nur in diesem Spiel vor, weshalb er als Okkasionalismus eingestuft wird.

⁵⁹ Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/proto>.

⁶⁰ Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Archespor>.

(2) der Berserker, -s, -	
Definition	Berserker, von den Skelligern auch als <i>Vildkaarle</i> (dt. „wilde Männer“) in ihrem Dialekt ⁶¹ (im Spiel) bezeichnet, stellen männliche Krieger dar, die in der Lage sind, sich in Bären zu verwandeln. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Neologismus; Neubedeutung; Possessivkompositum; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus Altisländischem: <i>ber</i> (dt. „Bär“) + <i>serkr</i> (dt. „Hemd“, „Gewand“) ⁶² ; Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Iss deine Suppe, sonst kommt dich ein Berserker holen und verschluckt dich, ohne zu kauen.</i> – Mutter auf Skellige, die ihr Kind schimpft. (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieser Begriff ist tatsächlich ein wiederkehrender Begriff mit unterschiedlichen Bedeutungen und Anwendungen (vor allem im Fantasie-Genre), aber einige von ihnen werden immer noch nicht offiziell anerkannt. Eine dieser Verwendungen besteht darin, eine Art von Magie zu beschreiben, die den Benutzer stärkt und ihn manchmal immun gegen Schaden macht, beispielsweise in Videospielen wie *Final Fantasy VII* (1997) oder *World of Warcraft*. Eine andere solche Verwendung des Begriffs besteht darin, eine Kreatur zu beschreiben, die der in diesem Spiel ähnelt. Der Begriff kommt in diesem Zusammenhang auch in verschiedenen Medien vor, beispielsweise in der Fantasie-Literatur, wie der Roman-Trilogie *The First Law* (2006 – 2008) von Joe Abercrombie, weshalb der Begriff als Neologismus klassifiziert wird.

(3) der Fehlgeborene, -n, -n	
Definition	Die Fehlgeborenen sind kleine, deformierte Kreaturen mit dem Aussehen eines halb-verrotteten Fötus, welche

⁶¹ Der Skellige Dialekt ist ein Dialekt der Alten Sprache, einer ausgedachten Sprache von Elfen im Spiel.
⁶² Bezeichnet ursprünglich einen wilden Krieger der altnordischen Sage oder einen kampflustigen, sich wild gebärdenden Mann (vgl. Duden. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Berserker>).

	dadurch entstehen, dass ein totgeborenes Kind nicht ordentlich bestattet wird. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neubedeutung; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Konversion des Partizips II des mit dem Präfix <i>-fehl</i> abgeleiteten Verbs <i>fehlgebären</i> + Ableitungssuffix <i>-e(r)</i> ; Bedeutungsverlagerung: erweiterte Bedeutung
Anwendungsbeispiel	<i>Einen Fehlgeborenen hässlich zu nennen, ist, als würde man Scheiße als nicht besonders lecker bezeichnen: Es ist keine Lüge, aber die ganze Wahrheit ist es auch nicht.</i> – Lambert, Hexer der Wolfsschule (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff, der verwendet wird, um diese Kreatur zu benennen, wird aus stilistischen Gründen benutzt, da die Kreatur buchstäblich eine wiedergeborene Version eines fehlgeborenen Kindes repräsentiert. Die sprachlichen Besonderheiten in Bezug auf die Beschreibung des Geschlechts der Kreatur sind die gleichen wie bei jedem anderen nominalisierten Adjektiv, d. h. Partizip II. Da der Begriff in diesem Zusammenhang nirgendwo anders verwendet wird, wird er als Okkasionalismus klassifiziert.

(4) der Tölpelbold, -s, -e	
Definition	Ein Tölpelbold resultiert aus der anständigen Beerdigung eines Fehlgeborenen. (Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Abgeleitetes Wort
Beschreibung der Bildung	Explizite Derivation: Substantiv <i>Töpel</i> + Suffix <i>-bold</i> ; Wortneuschöpfung
Anwendungsbeispiel	<i>Begräbt man einen Fehlgeborenen unter der Schwelle des Familienheims und hält ein Ritual ab, verwandelt er sich angeblich in einen Tölpelbold.</i> – Geralt von Rivia (Witcher 3: Wild Hunt)

Der Begriff, der zum Benennen dieser Kreatur in der polnischen Originalversion des Spiels verwendet wurde, ist *kłobuk*, was laut Google entweder ein Motiv ist, das

sich auf eine Kreatur aus den alten preußischen Legenden, oder (weniger wahrscheinlich) auf eine Art Kopfbedeckung bezieht. In der deutschen Lokalisierung des Spiels bezieht sich der Ausdruck *Tölpelbold* jedoch auf keine der beiden polnischen Bedeutungen. Diese Übersetzung ist merkwürdig, da der gewählte deutsche Ausdruck grundsätzlich keine Anspielungen (z. B. in der Wortbildung) auf die betreffende Kreatur enthält und auch keine echte Bedeutung außerhalb dieses Spiels hat. Es gibt auch keine sprachlichen Besonderheiten hinsichtlich der Bestimmung des Geschlechts der betreffenden Kreatur. Da der Begriff in keinem Zusammenhang außerhalb dieses Spiels vorkommt, wird er als Okkasionalismus eingestuft.

(5) das Ulfhedinn, -s, -	
Definition	Ulfhedinn sind eine Unterform der Werwölfe, die auf den Inseln von Skellige leben. (vgl. Witcher-Gamepedia)
Lexemtyp	Okkasionalismus; Neulexem; Possessivkompositum; Lehnwort
Beschreibung der Bildung	Entlehnung aus dem Isländischen (<i>Úlf</i> „Wolf“ + <i>Heðinn</i> „Pelz“) (vgl. Witcher-Gamepedia)
Anwendungsbeispiel	<i>Wie Werwölfe sind Ulfhedinns (...) nachtaktiv, vor allem bei Vollmond.</i> – Bestiarium (Witcher 3: Wild Hunt)

Dieses fremde Kompositum wird in allen Versionen des Spiels verwendet, um diese spezielle Art von Werwolf zu bezeichnen, die nur in diesem Spiel existiert. Symbolischer- oder zufälligerweise wird der Bestiariumeintrag über die Ulfhedinn dem Spieler hinzugefügt, indem ein Buch mit dem Titel *Im Tierpelz* im Spiel gelesen wird, der auf die Wörter (Elemente) verweist, die die Zusammensetzung bilden. Da der Begriff in keinen anderen Quellen vorkommt, wird er als Okkasionalismus klassifiziert.

7. Schlussfolgerung

Die vorliegende Arbeit begann mit dem Kapitel über die kurze theoretische Einführung in die Ludologie, d. h. die wissenschaftliche Disziplin, die Spiele im Allgemeinen erforscht, mit einem besonderen Schwerpunkt auf Videospiele. Dieses Kapitel enthielt auch Unterkapitel, in denen einige der Forschungsbereiche der Ludologie wie die Rhetorik von Videospiele vorgestellt wurden, wobei sowohl die historischen als auch die modernen Standpunkte sowie das Konzept des Cybertextes und der ergodischen Literatur vorgestellt wurden, das für moderne Videospiele wie z. B. das analysierte *Witcher 3: Wild Hunt* besonders relevant ist, da sie nicht linear sind und mehr als nur triviale Aktivitäten des Benutzers erfordern, um die Geschichte und andere Spielinhalte durchzulaufen.

Die Arbeit wurde mit der Darstellung des Konzepts der Gamingsprache und ihrer Hauptmerkmale (wie Neologismen und Okkasionalismen) fortgesetzt, wobei insbesondere die Dichotomie Gamingsprache vs. Gamersprache hervorgehoben wurde, die in anderen Forschungen häufig nicht berücksichtigt wird. Gamingsprache ist jedoch eigentlich ein Begriff, der eine Sprache beschreibt, die in allen Diskursen verwendet wird, die etwas mit Videospiele zu tun haben, einschließlich der Gamersprache, die von Spielern erstellt wurde, und der Sprache, die in Videospiele selbst vorhanden ist und daher auch im Mittelpunkt dieser Arbeit stand.

Vor der theoretischen Erarbeitung von Neologismen und Okkasionalismen wurde ein Unterkapitel der Arbeit auch der Vorstellung des Videospiele *Witcher 3: Wild Hunt* gewidmet, zusammen mit dem Unterkapitel über die Problematik der Übersetzung, in dem das Phänomen der Lokalisierung und die Äquivalenztheorie vorgestellt wurden, da die Originalsprache des Spiels nicht Deutsch ist.

Die für die Analyse dieser Forschung ausgewählten sprachlichen Merkmale waren Neologismen und Okkasionalismen. Daher wurden zwei Kapitel dieser Arbeit diesen beiden Phänomenen und ihrer theoretischen Erarbeitung vor der Analyse gewidmet, in denen sie theoretisch beschrieben wurden, einschließlich ihrer Definition, Unterschiede, Theorien verschiedener Schriftsteller, der Beschreibung ihrer Bildung und Arten (Komposition, Derivation, Wortneuschöpfung, Entlehnung, Bedeutungsverlagerung und Abkürzung) anhand einiger Beispiele und ihrer Funktion in der Sprache.

Die lexikologische und morphologische Analyse der 60 lexikalischen Einheiten (63 wenn die Synonyme einbezogen sind, die keine graphischen Varianten bezeichnen), die zum Benennen von 10 verschiedenen Gruppen (Themenbereichen) von Kreaturen im Videospiel *Witcher 3: Wild Hunt* verwendet wurden, hat fast alle im theoretischen Teil dieser Arbeit erläuterten sprachlichen Merkmale gezeigt (sowohl bezüglich der Neologismen und Okkasionalismen sowie ihrer Bildung als auch in Bezug auf die Gamingsprache im Allgemeinen), mit der Ausnahme der Abkürzungen, die jedenfalls in der Gamingsprache nicht so häufig wie in der Gamersprache vorkommen, d. h. im Jargon der Spieler. Der Schwerpunkt der Analyse lag auf Substantiven und die Analyse zeigte eine Vielzahl von Beispielen aller drei Haupttypen der Neubildungen, d. h. Neulexemen (42 = 66,67 %), Neubedeutungen (17 = 26,98 %) und (weniger) Neubezeichnungen (4 = 6,35 %).

Aufgrund der Besonderheit der Videospiele als Medium und der Fantasie im Allgemeinen als Genre ist es schwierig mit hundertprozentiger Sicherheit zu sagen, welcher dieser Begriffe als Neologismus und welcher als Okkasionalismus klassifiziert werden kann, aber da einige dieser Ausdrücke auch in anderen Medien erscheinen und unter Berücksichtigung, dass die Motive für sie vorwiegend aus der Buchreihe von Andrzej Sapkowski stammen, ist es möglich, dass sie ihre Spuren in der Linguistik (zumindest in der Gamingsprache) hinterlassen werden und dass ihre Verwendung im Laufe der Zeit immer häufiger und vielleicht sogar offiziell anerkannt wird. Daher waren die Kriterien, die ausgewählt wurden, um zu bestimmen, welcher Begriff in welche Kategorie passt, in erster Linie das Vorkommen des Begriffs in anderen Quellen und in zweiter Linie das Vorhandensein des Begriffs in der Sprache (mit einer ähnlichen oder unterschiedlichen, aber nicht der gleichen Bedeutung) und/oder seine semantischen und pragmatischen Funktionen (vor allem im Zusammenhang des analysierten Spiels) sowie andere sprachlichen Besonderheiten (z. B. in der Wortbildung). Die Begriffe, die nicht in anderen Quellen vorkommen und/oder bestimmte (meistens stilistische) Funktionen haben (z. B. Kunstwörter), die nur den Zwecken des analysierten Spiels dienen, wurden als Okkasionalismen klassifiziert, während die Begriffe, die in mindestens ähnlichen Kontexten auch in anderen Quellen vorkommen oder ein potenziell breiteres Spektrum von Funktionen enthalten, die nicht unbedingt nur die Elemente der Witcher-Welt umfassen, als Neologismen kategorisiert wurden. Die

Untersuchung der 63 Begriffe zeigt, dass nur ein bisschen mehr als die Hälfte (33 = 52,38 %) der Begriffe Neologismen sind und die restlichen 30 (47,62 %) als Okkasionalismen klassifiziert werden. Die meisten Themenbereiche weisen ein etwas häufigeres Auftreten von Neologismen auf (der Themenbereich von Hybriden zeigt beispielsweise ausschließlich Neologismen, aber es ist auch der Themenbereich mit der geringsten Anzahl von Begriffen), mit Ausnahme der Themenbereiche von Relikten, Vampiren und verfluchten Wesen, die wesentlich mehr Okkasionalismen haben, und der Themenbereich der Nekrophagen, der ein bisschen mehr Okkasionalismen als Neologismen aufweist. Da alle analysierten Begriffe rein fiktive Kreaturen darstellen, muss dies nicht unbedingt etwas bedeuten, aber es kann gefolgert werden, dass die Themenbereiche mit einer größeren Anzahl von Okkasionalismen etwas weniger realistische Konzepte tragen. Aufgrund ihres wiederkehrenden Vorkommens in anderen fiktiven Medien (insbesondere anderen Videospielen) können einige der analysierten Neologismen tatsächlich auch als bereits etablierte Begriffe der Gamingsprache betrachtet werden, obwohl sie nicht offiziell anerkannt werden. Einige solcher Begriffe wären z. B.: *Wicht*, alle verschiedene Variationen von Trollen (*Eistroll*, *Felstroll*, *Steintroll*) und Genien (*Eisgenius*, *Erdgenius*, *Feuergenius*; in einigen Spielen als *Elementare* bezeichnet), *Waldteufel* usw.

Was die Wortbildungsprozesse der analysierten Neubildungen angeht, zeigen die Ergebnisse der Analyse, dass es insgesamt 33 (52,38 %) Fälle von Zusammensetzungen (Komposita) gibt, von denen am häufigsten (wie erwartet) die Determinativkomposita mit 22 (66,67 %) Beispielen (z. B. *Eistroll*, *Erdgenius*, *Gruftweib*, *Fleckenwicht*, *Bienenphantom* usw.) sind. Ihnen folgen die Possessivkomposita mit vier (12,12 %) Beispielen (z. B. *Gabelschwanz*, *Moderhaut* usw.), Konfixkomposita mit drei (9,09 %) Beispielen (*Protoflatterer*, *Archespor* und *Arachnomorph*), ein (3,03 %) Kopulativkompositum (*Krabbspinne*), eine (3,03 %) Kontamination (*Zemetaur*) und zwei (6,06 %) Ausdrücke (*Barghest* und *Kikimora*) derer genaue Etymologie unbekannt ist, aber die vermutlich auch einen bestimmten Typ der Komposita darstellen. Außerdem gibt es 14 (38,89 %) Beispiele der Derivation (Ableitung) in der Analyse, von denen alle die Fälle der expliziten Derivation (einige von ihnen enthielten Elemente der impliziten Derivation wie die Konversion, z. B. *der Büßer* oder Ablaut, z. B. *der Götting*), d. h. der Derivation durch Affigierung, darstellen. Darüber hinaus gibt

es 17 (26,98 %) Beispiele der Bedeutungsverlagerung, von denen sieben (41,18 %) eine erweiterte (z. B. *Flugschlange* oder *Erscheinung*), sechs (35,29 %) eine verschobene (z. B. *Schleimling* oder *Muhme*), und drei (17,65 %) eine übertragene Bedeutung (*Brüllaffe*, *Alp* und *Nachtmahr*) darstellen. Außerdem gibt es ein (5,88 %) Beispiel der verengten Bedeutung (*Eisriese*) in der Analyse. Weiterhin zeigt die Analyse auch 16 (25,4 %) Beispiele der Entlehnungen (11 = 68,75 % Lehnwörter, d. h. grammatikalisch und/oder orthographisch angepasste Ausdrücke, z. B. *Tschort* oder *Silvan*, und 5 = 31,25 % Fremdwörter, d. h. direkt übernommene Wörter, z. B. *Bies* oder *Nekker*) aus verschiedenen Sprachen und 16 (25,4 %) Beispiele der Simplizia (z. B. *Him*, *Bruxa*, *Djinn* usw.). Schließlich gibt es auch sieben (11,11 %) Beispiele der verschiedenen Wortneuschöpfungen (z. B. *Glumaar* oder *Him*) in der Analyse.

In Bezug auf die rhetorische Funktion der Begriffe, die für die Benennung von Kreaturen in diesem Spiel verwendet wurden, gibt es keine großen Diskrepanzen zwischen den Namen und der tatsächlichen Darstellung, da die meisten von ihnen klare Auswirkungen auf die von ihnen dargestellte Kreatur und ihre konventionell etablierte antagonistische Rolle haben (z. B. *Krabbspinne*, *Felstroll*, *Eisriese*, *Riesentausendfüßer*, *Flugschlange*, *Gabelschwanz*, *Nachtmahr*, usw.). Es gibt jedoch einige Fälle (meistens Wortneuschöpfungen), in denen die Inspiration für den Namen fragwürdig, bzw. ohne klare Auswirkungen (neutral) war (z. B. *Him*, *Glumaar*, *Katakan*, *Endriagendrohne* usw.) und nur wenige Fälle von Diskrepanzen, in denen der verwendete Name tatsächlich etwas anderes in der Sprache impliziert als das, was die tatsächliche Kreatur darstellt (z. B. *Brüllaffe* oder *Büßer*). Die visuelle Darstellung jeder Kreatur im Spiel weist jedoch fast keine Diskrepanzen im rhetorischen Sinne auf, da sie alle bedrohlich aussehen und es wirklich sind, mit der Ausnahme von Göttingen und Tölpelbolden. Daraus kann geschlossen werden, dass die Rolle der Kreaturenamen in der Gamingsprache darin besteht, meist pragmatische oder stilistische Implikationen hervorzurufen, da sie hauptsächlich entweder auf die inneren, bzw. Verhaltensattribute (z. B. der *Kreischling* wegen des Kreischens) der bestimmten Kreatur oder auf ihr physisches Aussehen (z. B. ein *Riesentausendfüßer* ist wortwörtlich ein Riesentausendfüßer) verweisen, d. h. in Korrelation zu ihrer visuellen Darstellung stehen. Auf diese Weise wird die Sprache im Allgemeinen durch die Bildung neuer Wörter oder das Hinzufügen einer neuen Bedeutung zu einem bereits vorhandenen Wort

bereichert, wenn auch zur Beschreibung eines vollständig fiktiven Konzepts. Es kann spekuliert werden, dass der Prozess der Benennung der Protagonisten (es sei denn, sie werden nur mit ihrem Eigennamen bezeichnet) und anderer konventionell positiver Figuren in der Gamingsprache ähnlich ist (nur umgekehrt). Der Begriff, der verwendet wird, um den Protagonisten dieses Spiels (eigentlich der ganzen Spielreihe) zu benennen, wäre jedoch eine Ausnahme, da er (abgesehen von seinem persönlichen Namen – Geralt) als *Hexer* oder *Hexmann* beschrieben wird, was technisch gesehen sein Beruf ist, aber außerhalb dieses Kontextes eine abwertende Konnotation trägt. Der Grund dafür hat wahrscheinlich etwas mit dem konventionell etablierten rhetorischen Bild zu tun, dass der Held normalerweise eine menschliche Person ist, während der Protagonist hier nur wie ein Mensch aussieht, aber tatsächlich ein Mutant mit übernatürlichen Kräften ist.

Abschließend ist es auch erwähnenswert, dass diese Forschung durch die vollständige Analyse aller verschiedenen Themenbereiche, d. h. Ausdrücke, die beispielsweise verschiedene Gegenstände aus diesem und anderen relevanten Spielen bezeichnen, ergänzt und erweitert werden kann. Eine solche Forschung könnte sich nicht nur für den Bereich der Linguistik (vor allem Medien- und Soziolinguistik) als nützlich erweisen, sondern auch für die Implementierung im Deutschunterricht (z. B. Sprachniveau B1-B2), indem solche Begriffe präsentiert und ihre Wortbildung und Bedeutung analysiert werden, wodurch auch das Vokabular der Schüler verbessert und bereichert wird. Außerdem lässt es sich eine traduktologische Analyse durchführen.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur:

- CD Projekt RED (2015): *Witcher 3: Wild Hunt*. Videospiel. Warschau: CD Projekt.
Gamepedia. URL: https://hexer.gamepedia.com/Kategorie:The_Witcher_3_Bestiarium.
Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki.

Sekundärliteratur:

- Aarseth J., Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Backe, Hans-Joachim (2007): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Saarbrücken. Universität Saarland.
- Baker, Mona (2011): *In Other Words: A Coursebook on Translation*. Routledge.
- Barkowski, Hans / Krumm, Hans-Jürgen (Hg.) (2010). *Fachlexikon Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.
- Breuhan, Andy (2006): *Chatsprache*. Facharbeit.
URL: <http://www.andybreuhan.de/files/facharbeit.pdf>.
- Bußmann, Hadumod (2002): *Lexikon der Sprachwissenschaft*. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Kröner.
- Donalies, Elke (2005): *Die Wortbildung des Deutschen: Ein Überblick*. 2., überarbeitete Auflage. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Duden Online. URL: <https://www.duden.de/>.
- Elsen, Hilke (2004): *Neologismen: Formen und Funktionen neuer Wörter in verschiedenen Varietäten des Deutschen*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Ensslin, Astrid (2012): *The Language of Gaming*. London: Palgrave Macmillan.
- Fleischer, Wolfgang (1983): *Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache*. 5. Auflage. Leipzig: VEB Bibliographisches Institut.
- Frasca, Gonzalo (2003): Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place. In: *DiGRA*. Jg. 2. S. 1-8.
URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- Herberg, Dieter (1988): Neologismen – lexikologisch und lexikographisch betrachtet. In: *Sprachpflege*. Jg. 37, Nr. 8. S. 109-112.

- Holz, Linda (2009): *Untersuchungen zu Neologismen in der Tagespresse: Grundlagen, Erscheinungsformen und Funktionen*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Juul, Jesper (2003): The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In M. Copier / J. Raessens (Hg.) (2003): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University. S. 30-45.
- Kinne, Michael (1998): *Der lange Weg zum deutschen Neologismenwörterbuch: Neologismus und Neologismenlexikographie im Deutschen: Zur Forschungsgeschichte und zur Terminologie, über Vorbilder und Aufgaben*. In: W. Teubert (Hg.) (1998): *Neologie und Korpus*. Tübingen: Gunter Narr Verlag. S. 63-110.
- Konzack, Lars (2002): Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In F. Mäyrä (Hg.) (2002): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures*. Tampere: Tampere University Press.
- Leonardi, Vanessa (2000): Equivalence in Translation: Between Myth and Reality. In: *Translation Journal*. Jg. 4, Nr. 4.
 URL: <http://translationjournal.net/journal/14equiv.htm>.
- Lexikon der Neologismen. In: *Kunstworte*.
 URL: <https://www.kunst-worte.de/neologismen/lexikon/>.
- Lohde, Michael (2006): *Wortbildung des modernen Deutschen. Ein Lehr- und Übungsbuch*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Neitzel, Britta / Nohr F., Rolf (2010): Game Studies. In: *MEDIENwissenschaft*. Jg. 4. S. 416-435.
- Newmark, Peter (1988): *A Textbook of Translation*. New York – London – Toronto – Sidney – Tokio: Prentice Hall.
- Nida, Eugene (1991): Theories of Translation. In: *TTR: traduction, terminologie, rédaction*. Jg. 4, Nr. 1. S. 19-32.
- Pavlović, Nataša (2015): *Uvod u teorije prevodenja*. Zagreb: Leykam International.
- Schlobinski, Peter (2012): Der Mythos von der Cybersprache und dem Sprachverfall. In: L. Anderwald (Hg.): *Sprachmythen – Fiktion oder Wirklichkeit*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag. S. 185-197.
- Runkehl, Jens et al. (1998): *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

- Schlobinski, Peter (2005): Mündlichkeit / Schriftlichkeit in den Neuen Medien. In: L. M. Eichinger / W. Kallmeyer (Hg.) (2005): *Standardvariation: Wie viel Variation verträgt die deutsche Sprache?*. Berlin – New York: De Gruyter. S. 126-142.
- Schrage, Niklas (2012): *Die Rhetorik von Computerspielen: Wie politische Spiele überzeugen*. Frankfurt – New York: Campus Verlag.
- Teubert, Wolfgang (1998): *Neologie und Korpus*. In: W. Teubert (Hg.) (1998): *Neologie und Korpus*. Tübingen: Gunter Narr Verlag. S. 129-170.
- Tienken, Susanne (2014): Von der Fehlgeburt zum Sternenkind. Ein Neologismus und seine kulturelle Bedeutung. In: M. P. Ängsal / F. T. Grub (Hg.) (2015): *Visionen und Illusionen. Beiträge zur 11. Arbeitstagung schwedischer Germanistinnen und Germanisten Text im Kontext*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag. S. 129-149.
- Tomášiková, Slavomira (2008). Okkasionalismen in den deutschen Medien. In: M. Bočák / J. Rusnák (Hrsg.) (2008): *Médiá a text II*. Prešov. S. 259–267.
- Turini, Daniele (2018): Das 1x1 der Gamersprache. In: *Netzkultur*.
 URL: <https://netzkultur.blog/2018/11/13/das-1x1-der-gamersprache/>.
- Wikisource: URL: https://en.wikisource.org/wiki/Main_Page.
- Weinert, Frederik (2013): Gamersprache. In: Günter Koch (Hg.) (2013): *Sprachminderheit, Identität und Sprachbiographie*. Regensburg: Vulpes. S. 233–254.
- Weinrich, Harald (Hg.) (2005): *Textgrammatik der deutschen Sprache*. 3. revidierte Auflage. Hildesheim: Georg Olms Verlag.
- Wolf, Mark (Hg.) (2012): *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming*. Santa Barbara: ABC-CLIO.

Zusammenfassung

Neologismen und Okkasionalismen in der Gamingsprache am Beispiel der Namen der Kreaturen in „Witcher 3: Wild Hunt“

Die vorliegende Diplomarbeit bietet einen kurzen Überblick über die Ludologie mit besonderem Bezug auf Videospiele als Cybertexte sowie auf die Gamingsprache mit ihren wichtigsten sprachlichen Merkmalen (u. a. Neologismen und Okkasionalismen). Der Schwerpunkt der Forschung selbst liegt auf Neologismen und Okkasionalismen als die am häufigsten vorkommenden sprachlichen Phänomene in Videospiele und sie werden theoretisch präsentiert, sowie am Beispiel von 63 Begriffen (einschließlich der Synonyme), die zum Benennen der Kreaturen im Fantasie-Rollenspiel *Witcher 3: Wild Hunt* verwendet wurden, analysiert. Die Analyse wurde in 10 Themenbereiche (nach 10 taxonomischen Kategorien der Kreaturen) unterteilt und in Tabellen dargestellt, die die lexikalische Einheit, ihre Definition, Informationen über den Lexemtyp, Beschreibung ihrer Bildung und das Anwendungsbeispiel aus dem Spiel enthielten. Unter jeder Tabelle enthält die Analyse auch eine Diskussion über die sprachlichen Besonderheiten jedes Begriffs. Die durchgeführte Analyse hat fast alle im theoretischen Teil dieser Arbeit erläuterten sprachlichen Merkmale gezeigt (sowohl bezüglich der Neologismen und Okkasionalismen sowie ihrer Bildung als auch in Bezug auf die Gamingsprache im Allgemeinen).

Schlüsselwörter: Ludologie, Gamingsprache, Neologismen, Okkasionalismen

Sažetak

Neologizmi i okazionalizmi u jeziku gaminga na primjeru imena bića u video igri „Witcher 3: Wild Hunt“

Ovaj diplomski rad nudi kratki pregled ludologije s posebnim naglaskom na videoigre kao cyber tekstove kao i na jezik gaminga s njegovim najvažnijim jezičnim obilježjima (uključujući neologizme i okazionalizme). Težište samog istraživanja je na neologizmima i okazionalizmima kao najčešćim jezičnim pojavama u videoigrama i rad nudi njihov teorijski pregled, kao i analizu na primjeru 63 izraza (uključujući sinonime) koji su korišteni za imenovanje bića u videoigri *Witcher 3: Wild Hunt* koja pripada žanru fantastike i igre uloga. Analiza je podijeljena na 10 tematskih područja (prema 10 taksonomskih kategorija bića) i prikazana je u tablicama koje sadrže leksem, njegovu definiciju, informaciju o vrsti leksema, opis njegova nastanka i primjer njegove upotrebe u igri. Ispod svake tablice, analiza također sadrži i diskusiju o jezičnim posebnostima svakog pojma. Provedena analiza pokazala je gotovo sva jezična obilježja koja su obrazložena u teorijskom dijelu ovog rada (kako u pogledu neologizama i okazionalizama i njihova formiranja, tako i u odnosu na jezik gaminga općenito).

Ključne riječi: ludologija, jezik gaminga, neologizmi, okazionalizmi

Summary

Neologisms and nonce words in gaming language on the example of the names of creatures in “Witcher 3: Wild Hunt”

This master thesis provides a short overview of the ludology with a special accent on video games as cyber texts as well as on the gaming language with its most important linguistic features (including neologisms and nonce words). The research focuses on neologisms and nonce words as the most common linguistic phenomena in video games and they are presented theoretically, as well as analyzed on the example of 63 terms (including the synonyms) used to name the creatures in the fantasy role-playing video game *Witcher 3: Wild Hunt*. The analysis was divided into 10 thematic fields (according to the 10 taxonomic categories of creatures) and presented in tables containing the lexical unit, its definition, information about the type of lexeme, description of its formation and the example of usage from the game. Under each table, the analysis also included a discussion on linguistic particularities of each term. The analysis showed almost all the linguistic features explained in the theoretical part of this work (both in terms of neologisms and nonce words, as well as their formation and in relation to the gaming language in general).

Key words: ludology, gaming language, neologisms, nonce words